This recycle mark indicates that the packaging conforms to the environmental protection legislation in Germany.

Esta marca de reciclaje indica que el empaquetado se ajusta a la legislación de protección ambiental en Alemania.

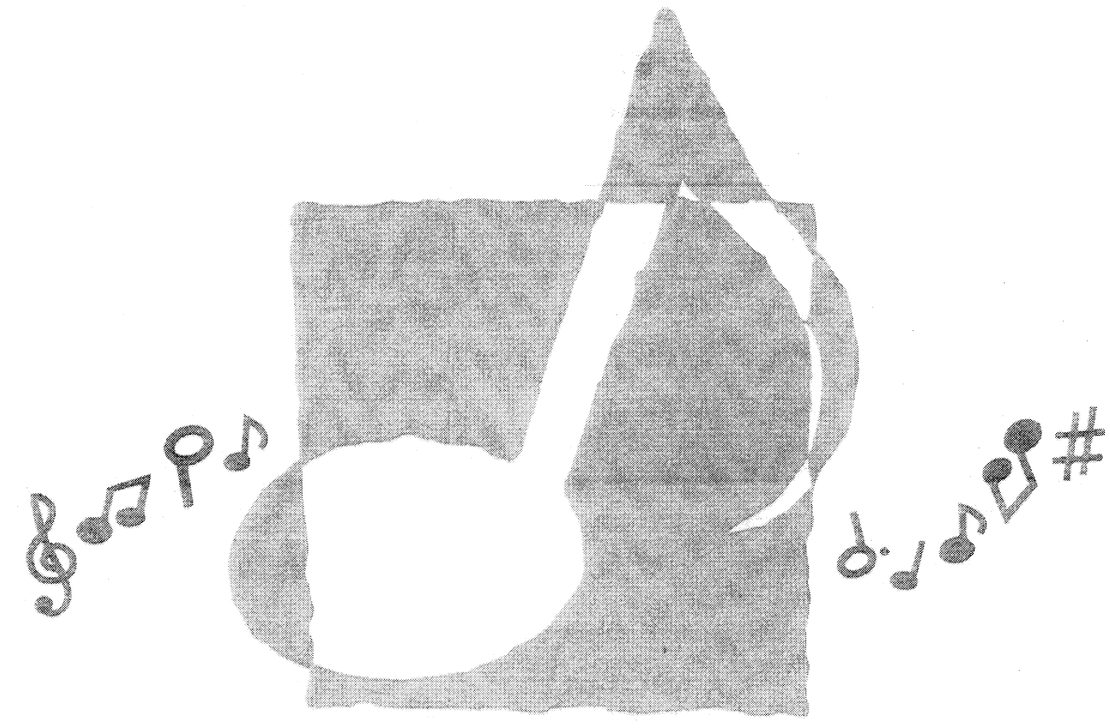
CASIO

CASIO COMPUTER CO.,LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome
Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan

P
MA9803-002803C (英) (西) Printed in Japan
CTK620L/625LES-1

CTK-620L
CTK-625L

USER'S GUIDE
GUÍA DEL USUARIO



P
(英) (西)
CTK620L/625LES-1

CASIO

GUIDELINES LAID DOWN BY FCC RULES FOR USE OF THE UNIT IN THE U.S.A. (not applicable to other areas).

NOTICE

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

FCC WARNING

Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

Welcome...

To the happy family of satisfied CASIO electronic musical instrument owners! To get the most out of the many features and functions of the keyboard, be sure to carefully read this manual and keep it on hand for future reference.

Important!

When using batteries, be sure to replace them or shift to one of the alternate power sources whenever you notice any of the following symptoms.

- Dim power supply indicator
- Instrument does not turn on.
- Dim, difficult to read display
- Abnormally low speaker/headphone volume
- Distortion of sound output
- Occasional interruption of sound when playing at high volumes
- Sudden power failure when playing at high volumes
- Dimming of the display when playing at high volume
- Abnormal rhythm pattern and demo tune play
- Dimming of keyboard lights when notes sound.

● CTK-625L additional symptoms

- Abnormally low microphone volume
- Distortion of microphone input
- Dim power supply indicator when microphone is used
- Sudden power failure when using the microphone
- Loss of power, sound distortion, or low volume when playing from a connected computer or MIDI device

- IBM PC/AT is a registered trademark of International Business Machines Corporation.
- Macintosh is a registered trademark of Apple Computer, Inc.

Use of any other corporate or product name should not be regarded as affecting the validity of any trademark or service mark. All other product and company names mentioned herein may be the trademarks of their respective owners.

CE

CASIO ELECTRONICS CO., LTD.
Unit 6, 1000
North Circular Road
London NW2 7JD, U.K.

This mark is valid in the EU countries only.
Please keep all information for future reference.

Main Features

❒ 137 tones
- Everything from orchestra instruments to synthesized sounds, drum sets and more.

❒ 100 rhythms
- A selection of rhythms that cover rock, pops, jazz and just about any other musical style imaginable.

❒ Auto Accompaniment
- Simply specify a chord and the keyboard automatically plays the correct rhythm, bass, and chord parts.

❒ 100 built-in tunes
- A simple operation cuts out the melody part of any of the 100 Song Bank tunes so you can play along on the keyboard.

❒ Key Light System with 3-step lesson
- Use any of the 100 Song Bank tunes to learn to play as the keyboard keys light to teach you the correct notes. First practice the timing of the notes. Next, play along at your own pace. Soon you will be ready for step three, where you play along at normal speed.
- Note that key lights may be difficult to see under direct sunlight or under other very bright lighting.

❒ Big display with a wealth of musical information
- A big, informative display shows you which fingers to use, which keys to press, staff notation of the notes being played, and much more.

❒ Memory function
- Record up to two parts in memory for later playback. Realistic ensemble play can also be created using the Auto Accompaniment function.

❒ General MIDI compatibility
- General MIDI tones let you connect to a personal computer and enjoy "desktop music" capabilities. This keyboard can be used as a desktop music input device or as a sound source, and it's just the thing for play back of commercially available pre-recorded General MIDI music software.

❒ Keys light to show received MIDI messages
- The keyboard can be set up so its keys light in accordance with the channels of commercially available General MIDI music software. You can even turn off the output of a channel and play along on the keyboard.

❒ Reverb
- Built-in reverb lets you select from among room stage, and concert hall effects.

❒ A computer connection terminal is provided for direct connection to a computer (CTK-625L).
- Connecting to a computer makes it possible to send and receive MIDI data over a network.

447B-E-004C

Safety Precautions

Symbols

Various symbols are used in this operating manual and on the product itself to ensure that the product is used safely and correctly, and to prevent injury to the user and other persons as well as damage to property. Those symbols along with their meanings are shown below.

WARNING
This indication stipulates matters that have the risk of causing death or serious injury if the product is operated incorrectly while ignoring this indication.

CAUTION
This indication stipulates matters that have the risk of causing injury as well as matters for which there is the likelihood of occurrence of physical damage only if the product is operated incorrectly while ignoring this indication.

Symbol Examples

This triangle symbol (△) means that the user should be careful. (The example at left indicates electrical shock caution.)

This circle with a line through it (⃠) means that the indicated action must not be performed. Indications within or nearby this symbol are specifically prohibited. (The example at left indicates that disassembly is prohibited.)

The black dot (●) means that the indicated action must be performed. Indications within this symbol are actions that are specifically instructed to be performed. (The example at left indicates that the power plug must be unplugged from the electrical socket.)

⚠ WARNING

Please use caution regarding the handling of the AC adaptor.
- Do not use a voltage other than the indicated power supply voltage. Use of a voltage other than that indicated may cause fire or electrical shock.
- If the power cord should become damaged (exposed wires, disconnection, etc.), purchase a new AC adaptor. Use of a damaged power cord may cause fire or electrical shock.
- Do not cut or damage the power cord. Also do not place heavy objects on top of it or subject it to excessive heat. Damage to the power cord may cause fire or electrical shock.
- Do not attempt to shape the power cord or subject it to excessive bending, twisting or pulling. This may cause fire or electrical shock.
- Please use the adaptor specified for this instrument. Use of another adaptor may cause fire, electrical shock, or malfunction.

Do not locate the instrument or its stand on an uneven or unstable surface.
- Locating the instrument or its stand on an uneven or unstable surface can cause it to fall, creating the danger of personal injury.

Do not place containers containing water or other liquids on the instrument.
- Do not place the following objects on the instrument. Placing such objects on the instrument may cause fire or electrical shock if they spill and get inside the instrument.
  - Containers filled with water or other liquids (including vases, potted plants, cups, cosmetics and medicines)
  - Small metal objects (including hairpins, sewing needles and coins)
  - Flammable objects

  In the event a foreign object should happen to get inside the instrument, please take the following actions:
  1. Turn power off.
  2. Unplug the AC adaptor from the wall outlet.
  3. If there are any batteries loaded in the keyboard, remove them.
- Do not touch the batteries directly with your hands when removing them. They may be hot or battery fluid may be leaking from them.
4. Consult with the dealer where you purchased the keyboard or with an authorized CASIO service provider.

447B-E-005A

Do not disassemble or modify the instrument.

- Never attempt of take apart or modify the instrument, its accessories, or separately sold options. Doing so may cause fire, electrical shock or malfunction. Consult your dealer concerning all inspection, adjustment or repair of internal components.

Do not use if there is an abnormality or malfunction.

- Do not use the instrument if there appear to be abnormalities such as the presence of smoke or abnormal odor. Also do not use the instrument if there appear to be malfunctions such as the power not coming on or sound not being produced. Use under such conditions may cause fire or electrical shock. In such cases, take the following actions immediately. Never attempt to repair the instrument yourself.
  1. Turn power off.
  2. Unplug the AC adaptor from the wall outlet.
  3. If there are any batteries loaded in the keyboard, remove them.
  - Do not touch the batteries directly with your hands when removing them. They may be hot or battery fluid may be leaking from them.
  4. Consult with the dealer where you purchased the keyboard or with an authorized CASIO service provider.

When the instrument has been dropped:

- In the case the instrument has been dropped or damaged, take the following actions. Continued use may cause fire or electrical shock.
  1. Turn power off.
  2. Unplug the AC adaptor from the wall outlet.
  3. If there are any batteries loaded in the keyboard, remove them.
  - Do not touch the batteries directly with your hands when removing them. They may be hot or battery fluid may be leaking from them.
  4. Consult with the dealer where you purchased the keyboard or with an authorized CASIO service provider.

Be careful of the bags around children.

- Never allow anyone to place the plastic bags of the instrument, its accessories, and its separately sold options over their heads. Doing so may cause suffocation. Particular caution is required in homes with small children.

⚠ CAUTION

AC Adaptor

- Do not locate the power cord in close proximity to heaters or other heating appliances. This may cause the cord to melt leading to possible fire or electrical shock.
- When unplugging the AC adaptor from an electrical outlet, always make sure to pull on the adaptor itself and not the cord. Pulling excessively on the cord may cause it to be damaged or break leading to possible fire or electrical shock.
- Do not touch the AC adaptor with wet hands when it is plugged in. This may cause electrical shock.
- When not using the instrument for an extended period such as when traveling, always make sure to unplug the AC adaptor from the electrical outlet for safety reasons.
- After use turn off the power switch of the instrument and unplug the AC adaptor from the electrical outlet.

Batteries

- Improper battery use may cause batteries to rupture and leak. This may cause injury, malfunction of the instrument or discoloration of furniture and other articles that come into contact with battery fluid. Take care to observe the following.
  - Install batteries so their polarity (+/–) matches that indicated on the instrument.
  - For safety and to prevent possible leakage of battery fluid, always make sure to remove batteries from the instrument when you do not plan to use it for a long time.
  - Always make sure that the batteries making up a set are all of the same type.
  - Never combine new batteries with old ones.
  - Never dispose of batteries by incinerating them. Never short or disassemble batteries, and do not expose them to excessive heat.
  - Replace dead batteries as soon as possible.
  - Never attempt to recharge batteries.

Transport

- When transporting the instrument, always make sure to unplug the AC adaptor from the electrical outlet and confirm that all other external connections have been disconnected. Only then should the instrument be transported. If the above is not done, the cord may be damaged leading to possible fire or electrical shock.

Care

- Whenever caring, make sure to first unplug the AC adaptor from the electrical outlet. Also remove the instrument's batteries if battery power is being used.

Location

- Never locate the instrument in areas subject to high humidity or heavy accumulation of dust. Doing so may cause fire or electrical shock.
- Never locate the instrument in areas subject to grease splatters or steam, such as in a kitchen or near a humidifier. Doing so may cause fire or electrical shock.

Do not place keyboard on lacquered furniture.

- The instrument's silicone rubber feet may eventually blacken or scar lacquered surfaces. Use felt cloth pads to insulate the feet or preferably use a CASIO musical instrument stand designed for your keyboard.

Do not place heavy objects on the instrument.

- Do not place heavy objects on the instrument. This may cause the instrument to tip over or break resulting in injury.

Volume

- Very high volume levels can damage hearing. Avoid using the instrument at very high volume settings for long periods. Consult with a physician immediately if you experience impaired hearing or ringing in the ears.

Liquid Crystal Display (LCD) Precautions

- Avoid subjecting the keyboard's LCD to strong impact, which can crack or break the LCD's glass creating the danger of personal injury.
- Should the LCD glass ever crack or break, do not allow the liquid inside the LCD to come into contact with your skin, which can cause inflammation and reddening.
  *Should the LCD liquid get into your mouth, immediately wash out your mouth with water and then consult a physician.
  *Should the LCD liquid get in your eyes or on your skin, immediately flush with water for at least 15 minutes and then consult a physician.

Do not get onto the instrument or stand.

- Do not crawl on top of the instrument or its optional stand. Particular caution is required in homes having small children. This may cause the instrument or stand to tip over and break resulting in injury.

Optional Stand

- Carefully assemble the stand following the assembly instructions that come with it. Securely tighten all bolts, nuts, and fasteners, and make sure that you mount the instrument correctly onto the stand. Incorrectly or insufficiently tightening screws, or incorrectly mounting the instrument onto the stand can cause the stand to tip over or the instrument to fall off the stand, possibly leading to injury.

Care of your keyboard

Avoid heat, humidity or direct sunlight.

Do not overexpose the instrument to direct sunlight, or place it near an air conditioner, or in any extremely hot place.

Do not use near a TV or radio.

This instrument can cause video or audio interference with TV and radio reception. If this happens, move the instrument away from the TV or radio.

Do not use lacquer, thinner or similar chemicals for cleaning.

Clean the keyboard with a soft cloth dampened in a weak solution of water and a neutral detergent. Soak the cloth in the solution and squeeze until it is almost dry.

Avoid use in areas subjected to temperature extremes.

Extremely high or low temperature can cause figures on the LCD screen to become dim and difficult to read. This condition should correct itself when the keyboard is brought back to normal temperature.

NOTE

You may notice lines in the finish of the case of this keyboard. These lines are a result of the molding process used to shape the plastic of the case. They are not cracks or breaks in the plastic, and are no cause for concern.

447B-E-006A

447B-E-007A

Contents

Welcome... E-1

Main Features E-2

Safety Precautions E-3

Care of your keyboard E-5

Contents E-6

General Guide E-8

About the display E-9

Quick Reference E-10

Connections E-11

Phones/Output Terminal E-11

Connecting to a Computer or Other Equipment E-11

Assignable jack Terminal E-11

Connecting a Microphone (CTK-625L Only) E-12

Accessories and Options E-12

Power Supply E-12

Using batteries E-12

Using the AC Adaptor E-13

Auto Power Off E-13

Power On Alert E-13

Settings and Memory Contents E-13

Basic Operations E-14

To play the keyboard E-14

Selecting a Tone E-14

Using Reverb E-15

Turning the Key Light System On and Off E-15

Using the Metronome E-15

Auto Accompaniment E-16

Selecting a Rhythm E-16

Playing a Rhythm E-16

Adjusting the Tempo E-16

Using Auto Accompaniment E-16

Using an Intro Pattern E-18

Using a Fill-in Pattern E-18

Using a Rhythm Variation E-19

Using a Fill-in Pattern with a Variation Rhythm E-19

Synchro Starting Accompaniment with Rhythm Play E-19

Finishing with an Ending Pattern E-19

Adjusting the Accompaniment Volume E-19

Song Bank E-20

To select a tune E-20

To play a tune E-20

Adjusting the Tempo E-20

To pause playback E-21

To fast reverse E-21

To fast forward E-21

To change the melody tone E-21

To play all Song Bank tunes in succession E-21

3-Step Lesson E-22

Step 1 – Master the timing. E-23

Step 2 – Master the melody. E-23

Step 3 – Play a normal speed. E-24

Memory Function E-25

Tracks E-25

Real-time Recording to Track 1 ..... E-25

Playing Back from Memory E-27

Real-time Recording to Track 2 ..... E-27

Recording Chords with Step Recording E-28

Step Recording Melody to Track 2 ..... E-29

Track 2 Contents After Step Recording E-30

Editing Data While Step Recording E-30

Deleting the Contents of a Specific Track E-31

Keyboard Settings E-32

Using Layer E-32

Using Split E-32

Using Layer and Split Together E-33

Using Touch Response E-34

Transposing the Keyboard E-34

Tuning the Keyboard E-34

MIDI E-35

What is MIDI? E-35

General MIDI E-35

Changing MIDI Settings E-36

Messages E-38

Playing the Keyboard From a Computer (CTK-625L Only) E-40

Troubleshooting E-41

Specifications E-42

Appendix A-1

Note Table A-1

Drum Assignment List A-2

Fingered Chord Chart A-3

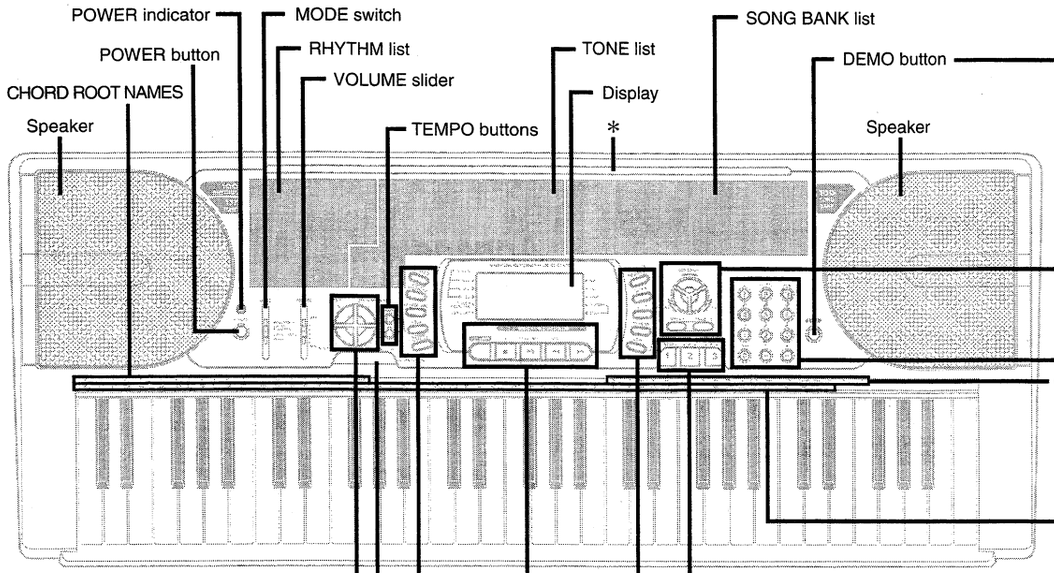
MIDI Implementation Chart

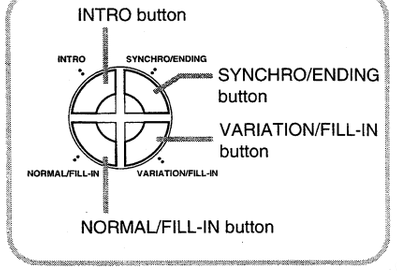
447B-E-008C

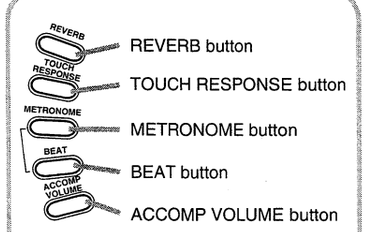
447B-E-009C

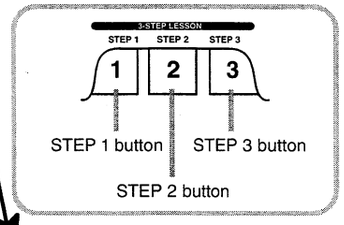
General Guide

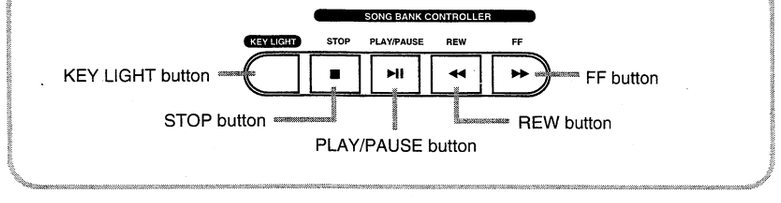
Key, button, and other names are indicated in the text of this manual using bold type.
The illustration below shows the CTK-620L.

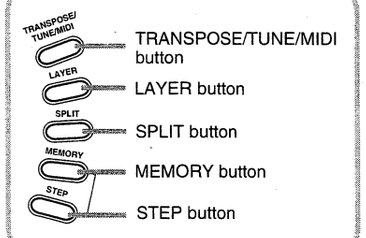






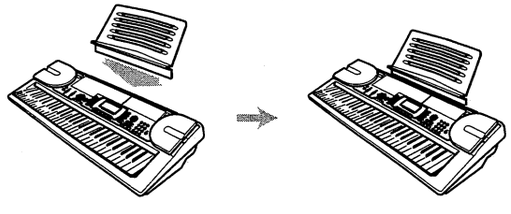






*Attaching the Score Stand

Insert the score stand into the slot at the top of the keyboard as shown in the illustration.

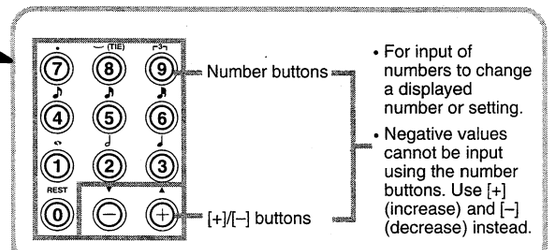


Playing a Demo Tune

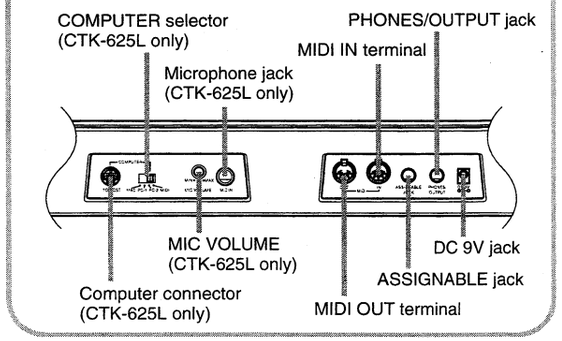
Pressing the DEMO button starts demo tune play, which plays the 100 built-in tunes in sequence. To stop demo tune play, press the DEMO, START/STOP, or STOP button.

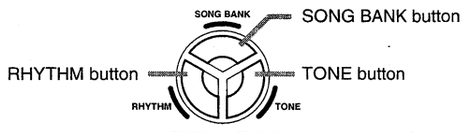
NOTES

- Pressing [+] (forward) or [–] (back) skips to the next demo tune.
- You can change the tone setting of the keyboard (page E-14) before starting demo play, and then use that tone to play along on the keyboard.
- MIDI, Layer, and Split are disabled while a demo tune is playing.



Rear Panel



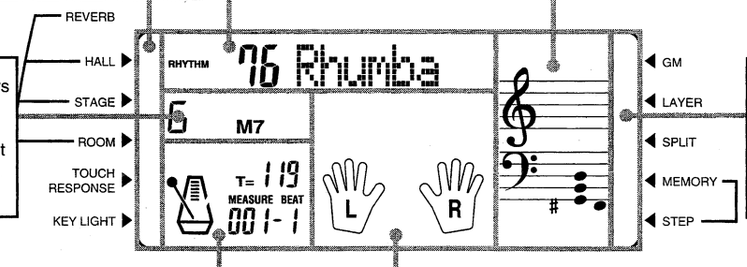


About the display

2. This area shows tone number and name, rhythm number and name, and tune number and name. It also shows other information when using the memory function and other functions. Indicators also appear here to show what kind of data is displayed: TONE (tone data), RHYTHM (rhythm data), SONG BANK (Song Bank data).

3. This area is a staff notation display that shows notes being played on the keyboard or from memory, chord forms, and MIDI receive data.*1 Notes in the range C#6 to C7 are shown in the staff notation display one octave lower, along with an octave up mark (*8va*).*2 If you are using a pedal, a pedal mark (Ped.) appears here whenever you press the pedal.
*1 Received notes outside the range of C2 to C7 do not appear on the display.
*2 Notes in the range of C2 through B2 are not shown while the octave up mark (*8va*) is on the display.

1. A pointer appears next to a function that is in use: reverb, touch response, key light.



7. This area shows chord names during Auto Accompaniment and Song Bank play.

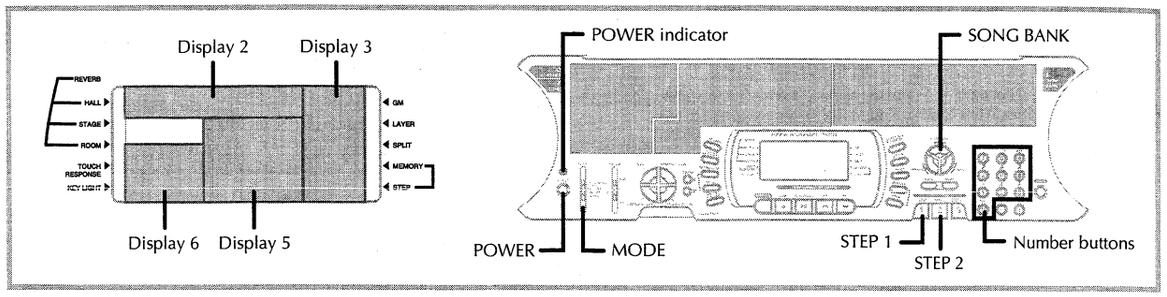
4. A pointer appears next to a function that is in use: General MIDI Mode, layer, split, memory, step.

6. This area shows measure number, beat number, a graphic metronome, and tempo value (beats per minute) during rhythm and Auto Accompaniment play, and when using memory. It also shows the step number when using the 3-step lesson.

5. This area shows fingerings, dynamic marks, finger crossing techniques, and other finger information during 3-step lesson and Song Bank play. The letters "L" (left) and "R" (right) appear to indicate left and right hand Auto Accompaniment parts and memory tracks.

447B-E-010C
447B-E-011C

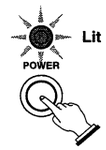
Quick Reference



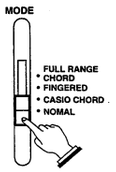
This section provides a quick overview of keyboard operation using steps one and two of the 3-step lesson feature.

To play the keyboard

1. Press the **POWER button** to turn on power.
   - This causes the power indicator to light.



2. Set the **MODE switch** to NORMAL.

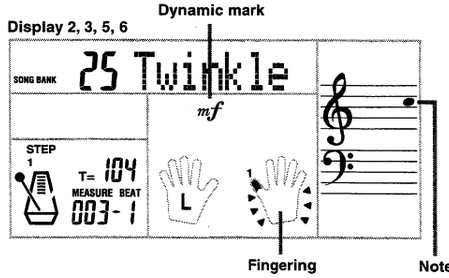


3. Press the **SONG BANK button**.

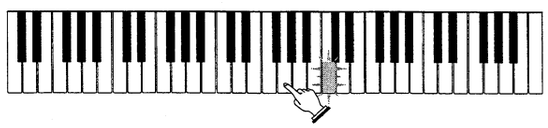
4. Find the tune you want to play in the **Song Bank List**, and then use the **number buttons** to input its two-digit number.
   Example: To select "25 TWINKLE TWINKLE LITTLE STAR", input 2 and then 5.

5. Press the **STEP 1 button** or **STEP 2 button**.
   - The keyboard sounds a count beat and waits for you to play something on the keyboard. The keys that you need to press first flash.

6. Play the melody along with the selected tune's accompaniment.
   - Play in accordance with the fingerings, notes, and dynamic marks that appear on the display.



If you selected lesson Step 1
- Play the notes on the keyboard.
- A sub-melody (obbligato) plays in time with the melody.
- With Step 1, the correct melody note is played no matter which keyboard key you press.



If you selected lesson Step 2
- Play the correct notes on the keyboard.

- Press the keyboard key that lights. Note that with tunes 70 through 99, the keyboard key light turns off as soon as you press the key.
- The keyboard key for the next note you will need to play flashes.
- A sub-melody (obbligato) plays in time with the melody, as long as you press the correct keyboard keys.

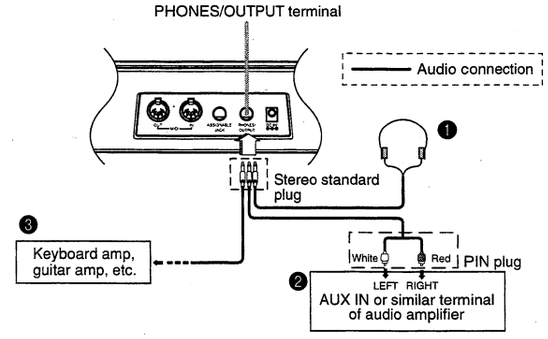
447B-E-012A

Connections

Phones/Output Terminal

Before connecting headphones or other external equipment, be sure to first turn down the volume settings of the keyboard and the connected equipment. You can then adjust volume to the desired level after connections are complete.

[Rear Panel]



Connecting Headphones (Figure ❶)

Connecting headphones cuts off output from the keyboard's built-in speakers, so you can play even late at night without disturbing anyone.

Audio Equipment (Figure ❷)

Connect the keyboard to a audio equipment using a commercially available connecting cord with a standard plug on one end and two PIN plugs on the other end. Note that the standard plug you connect to the keyboard must be a stereo plug, otherwise you will be able to output only one of stereo channels. In this configuration, you normally set the input selector of the audio equipment to the terminal (usually marked AUX IN or something similar) where the cord from the keyboard is connected. See the user documentation that comes with your audio equipment for full details.

Musical Instrument Amplifier (Figure ❸)

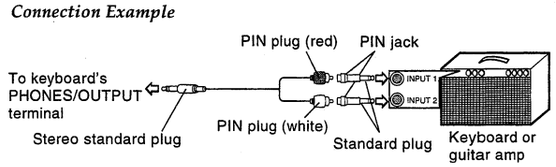
Use a commercially available connecting cord to connect the keyboard to a musical instrument amplifier.

NOTE

Be sure to use a connecting cord that has a stereo standard plug on the end you connect to the keyboard, and a connector that provides dual channel (left and right) input to the amplifier to which you are connecting. The wrong type of connector at either end can cause one of the stereo channels to be lost.

When connected to a musical instrument amplifier, set the volume of the keyboard to a relatively low level and make output volume adjustments using the amplifier's controls.

Connection Example



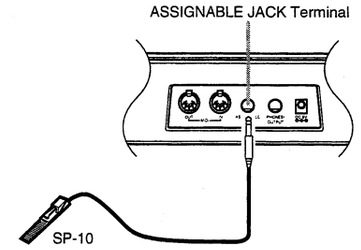
Connecting to a Computer or Other Equipment

You can also connect the keyboard to a computer or sequencer. See "MIDI" on page E-35 and "Playing the Keyboard From a Computer (CTK-625L Only)" page E-40 for details.

Assignable jack Terminal

You can connect an optional sustain pedal (SP-2 or SP-10) to the ASSIGNABLE JACK terminal to enable the capabilities described below.

For details on how to select the pedal function you want, see "ASSIGNABLE JACK" on page E-38.



Sustain Pedal
- With piano tones, depressing the pedal causes notes to linger, much like a piano's damper pedal.
- With organ tones, depressing the pedal causes notes to continue to sound until the pedal is released.

Sostenuto Pedal
- As with the sustain pedal function described above, depressing the sostenuto pedal causes notes to be sustained.
- This difference between a sostenuto pedal and sustain pedal is the timing. With a sostenuto pedal, you press the keys and then depress the pedal before you release the keys. Only the notes that are sounding when the pedal is depressed are sustained.

Soft Pedal

Depressing the pedal softens the sound of the notes being played.

Rhythm Start/Stop Pedal

In this case, the pedal performs the same functions as the START/STOP button.

447B-E-013C

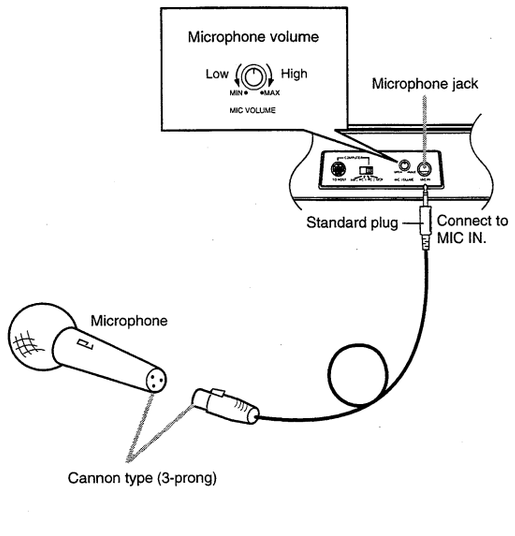
Connecting a Microphone (CTK-625L Only)

Connecting a commercially available microphone to the MIC IN jack on the back of the keyboard makes it possible for you to sing along with Auto Accompaniment play and play from a MIDI sound source. When connecting a microphone, be sure to first adjust the MIC VOLUME to a low setting. You can later adjust to the level you want after connecting the microphone.

Microphone Type

Be sure to use a microphone that satisfies the following requirements.

Microphone type	: Metal shielded (microphone body)
Microphone-cord connector	: Cannon type (3-prong)
Keyboard jack connector	: Standard plug (monaural)



IMPORTANT!

- Connection to a personal computer or other peripheral device can cause microphone static interference. Use of a microphone with a shielded body helps to prevent interference.
- Be sure to disconnect the microphone from the MIC IN jack when you are not using it.

Howling (Feedback Noise)

Any of the following conditions can cause howling (feedback noise).
- Holding the microphone in your hand.
- Positioning the microphone too near to a speaker.

Move the microphone away from the speaker to stop the howling.

Accessories and Options

Use only the accessories and options specified for this keyboard. Use of non-authorized items creates the danger of fire, electrical shock, and personal injury.

Power Supply

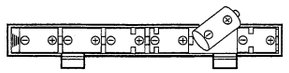
This keyboard can be powered by current from a standard household wall outlet (using the specified AC adaptor) or by batteries. Always make sure you turn the keyboard off whenever you are not using it.

Using batteries

Always make sure you turn off the keyboard before loading or replacing batteries.

To load batteries

1. Remove the battery compartment cover.
2. Load 6 D-size batteries into the battery compartment.
   - Make sure that the positive (+) and negative (–) ends are facing correctly.



3. Insert the tabs on the battery compartment cover into the holes provided and close the cover.

The keyboard may not function correctly if you load or replace batteries with power turned on. If this happens, turning the keyboard off and then back on again should return functions back to normal.

Important Battery Information

■ The following shows the approximate battery life.
Manganese batteries ..... 5 hours
The above value is standard battery life at normal temperature, with the keyboard volume at medium setting. Temperature extremes or playing at very loud volume settings can shorten battery life.

■ Any of the following symptoms indicate low battery power. Replace batteries as soon as possible whenever any of the following occurs.
- Dim power supply indicator
- Instrument does not turn on
- Dim, difficult to read display
- Abnormally low speaker/headphone volume
- Distortion of sound output
- Occasional interruption of sound when playing at high volumes
- Sudden power failure when playing at high volumes
- Dimming of the display when playing at high volume
- Abnormal rhythm pattern and demo tune play
- Dimming of keyboard lights when notes sound

● CTK-625L additional symptoms
- Abnormally low microphone volume
- Distortion of microphone input
- Dim power supply indicator when microphone is used
- Sudden power failure when using the microphone
- Loss of power, sound distortion, or low volume when playing from a connected computer or MIDI device

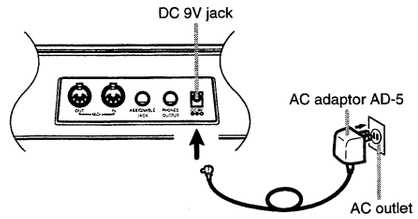
IMPORTANT!

Improper handling of batteries can cause them to burst and leak, which creates the danger of personal injury or damage due to contact with battery acid. Be sure to note the following important precautions.
- Always make sure that the positive (+) and negative (–) poles are facing correctly as indicated inside the battery compartment.
- To avoid damage caused by leaking batteries, be sure to remove batteries from the keyboard whenever you leave it unattended for long periods (such as when leaving on a trip).
- Never mix batteries of different types.
- Never mix old batteries with new ones.
- Never discard batteries by incinerating them, do not allow their poles to be shorted (connected to each other), never take batteries apart, and do not expose batteries to direct heat.
- Replace batteries as soon as possible after any sign they are getting weak.
- Never attempt to recharge batteries.

Using the AC Adaptor

Make sure that you use only the AC adaptor specified for this keyboard.

Specified AC Adaptor: AD-5



Also note the following important warnings and precautions when using the AC adaptor.

WARNING!
- Take care to avoid any damage to or breakage of the power cord. Never place any heavy objects on the power cord or expose it to direct heat. Doing so creates the danger of power cord damage, fire, and electrical shock.
- Use only the specified AC adaptor. Use of another type of adaptor creates the danger of fire and electrical shock.

CAUTION!
- For safety sake, be sure to unplug the AC adaptor from the wall outlet whenever leaving the keyboard unattended for a long time (such as when leaving on a trip).
- Always turn off the keyboard and unplug the AC adaptor from the wall outlet when you are not using the keyboard.

IMPORTANT!
- Make sure that the keyboard is turned off before connecting or disconnecting the AC adaptor.
- Using the AC adaptor for a long time can cause it to become warm to the touch. This is normal and does not indicate malfunction.

Auto Power Off

When you are using battery power, keyboard power turns off automatically whenever you leave it on without performing any operation for about 6 minutes. When this happens, press the POWER button to turn power back on.

NOTE
Auto Power Off is disabled (it does not function) when you are using the AC adaptor to power the keyboard.

Power On Alert

Keyboard keys light to alert you if you leave power on and do not perform any operation for about 6 minutes. Note that keys light only, and no sound is produced. When this happens, press any button or keyboard key to clear the power on alert.

NOTE
Power on alert operates only when you are powering the keyboard using the AC adaptor. It does not operate when you are using batteries.

To disable Auto Power Off and power on alert

Hold down the TONE button while turning on the keyboard to disable Auto Power Off and power on alert.
- When these functions are turned off, the keyboard does not turn off automatically and no alert is performed no matter how long it is left with no operation being performed.
- Auto Power Off and power on alert are enabled again when you manually turn off power and then turn it back on again.

Settings and Memory Contents

Settings

Tone, rhythm, and other "main keyboard settings" in effect when power is turned off manually with the POWER button or automatically by Auto Power Off remain in effect when you next turn power back on.

Main Keyboard Settings

Main keyboard settings are: tone number, layer, split, split point, touch response, reverb, rhythm number, tempo, accompaniment volume, General MIDI mode on/off, accomp MIDI OUT on/off, Assignable jack setting, keyboard channel, and Song Bank number.

Memory Contents

In addition to the above settings, data stored using the memory function is also retained.

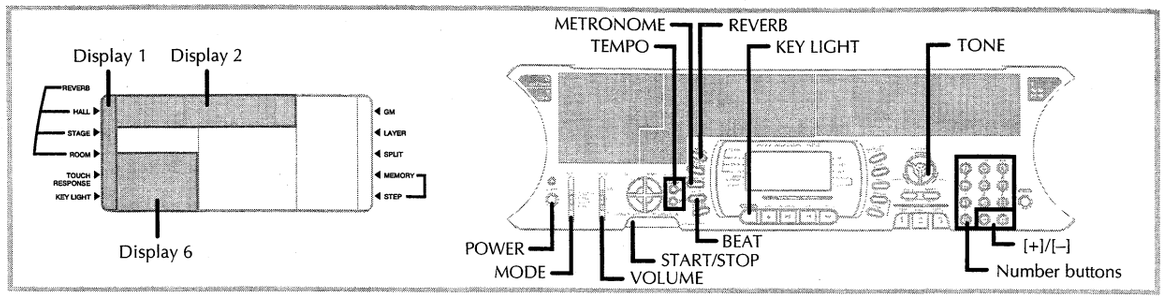
Electrical Power

The settings and memory data described above are retained as long as the keyboard is being supplied with electrical power. Unplugging the AC adaptor when batteries are not loaded or when loaded batteries are dead cuts off the keyboard's electrical power supply. This causes all settings to be initialized to their factory defaults and clears all data stored in memory.

Power Requirements

Note the following precautions whenever you want to ensure that current keyboard settings and memory contents are not lost.
- Make sure the keyboard is being supplied power through the AC adaptor before replacing its batteries.
- Before unplugging the AC adaptor, make sure that fresh batteries are loaded in the keyboard.
- Make sure that keyboard power is turned off before replacing batteries or unplugging the AC adaptor.

Basic Operations



This section provides information on performing basic keyboard operations.

To play the keyboard

1. Press the **POWER button** to turn the keyboard on.
2. Set the **MODE switch** to NORMAL.
3. Use the **VOLUME slider** to set the volume to a relatively low level.
4. Play something on the keyboard.

Selecting a Tone

This keyboard comes with 137 built-in tones. Use the following procedure to select the tone you want to use.

To select a tone

1. Find the tone you want to use in the keyboard's tone list and note its tone number.
2. Press the **TONE button**.

Display 2

Indicator appears

3. Use the **number buttons** to input the three digit tone number for the tone you want to select.
   Example: To select "032 ACOUSTIC BASS", input 0, 3 and then 2.

Display 2

NOTES

- Always input all three digits for the tone number, including leading zeros (if any). If you input one or two digits and stop, the display will automatically clear your input after a few seconds.
- You can also increment the displayed tone number by pressing [+] and decrement it by pressing [–].
- When one of the drum sets is selected (tone numbers 128 through 136), each keyboard key is assigned a different percussion sound. See page A-2 for details.

Polyphony

The term polyphony refers to the maximum number of notes you can play at the same time. The keyboard has 24-note polyphony, which includes the notes you play as well as the rhythms and auto-accompaniment patterns that are played by the keyboard. This means that when a rhythm or auto-accompaniment pattern is being played by the keyboard, the number of notes (polyphony) available for keyboard play is reduced. Also note that some of the tones offer only 12-note polyphony.

- When rhythm or auto accompaniment is playing, the number of sounds simultaneously played is reduced.

Digital Sampling

A number of the tones that are available with this keyboard have been recorded and processed using a technique called digital sampling. To ensure a high level of tonal quality, samples are taken in the low, mid, and high ranges and then combined to provide you with sounds that are amazingly close to the originals. You may notice very slight differences in volume or sound quality for some tones when you play them at different positions on the keyboard. This is an unavoidable result of multiple sampling, and it is not a sign of malfunction.

447B-E-016C

Using Reverb

Reverb causes the sound to linger and reverberate.

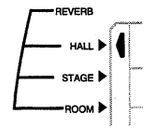
To use reverb

Use the REVERB button to select the type of reverb you want to use. Each press of REVERB selects cycles through the available settings. The current setting is indicated by the bar on the keyboard's display.

■ HALL

This setting creates a concert hall effect.

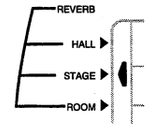
Display 1



■ STAGE

With this setting, you get the acoustics of a small club.

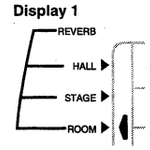
Display 1



■ ROOM

This setting adds the acoustics of a studio to the sound.

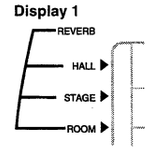
Display 1



■ REVERB OFF

Reverb is off when there is no bar on the display indicating a reverb effect.

Display 1



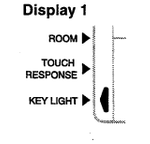
Turning the Key Light System On and Off

Use the following procedure when you want to turn the key light system on or off.

To turn the key light system on and off

1. Press the **KEY LIGHT button** to toggle the key light system on and off.
   - The KEY LIGHT pointer disappears when the key light system is turned off.

Display 1



NOTE

The key light system is turned on automatically whenever you turn on keyboard power.

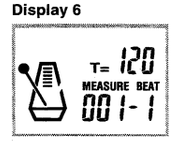
Using the Metronome

The metronome feature of this keyboard produces a bell sound for the first beat of each measure, followed by click sounds for each successive beat of the measure. It is the perfect tool for practicing tunes without accompaniment (rhythm).

To start the metronome

1. Press the **METRONOME button** to start sounding the metronome.

Display 6



2. Press the **BEAT button** and then use the **number buttons** or **[+]** and **[–]** to change the number of beats per measure.
   - You can specify the number of beats per measure a value from 1 to 6.

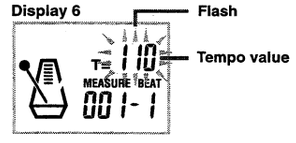
Display 2

NOTE

The bell (indicating the first beat of a measure) does not sound while one beat per measure is specified. All beats are indicated by a click sound. This setting lets you practice with a steady beat, without worrying about how many beats there are in each measure.

3. Use the **TEMPO buttons** to set the tempo.
   - Press ▲ to increase the tempo (make if faster) or ▼ to decrease it (make it slower).

Display 6



NOTES

- While the tempo value is flashing, you can also use the number buttons or [+] and [–] to input a three-digit value. Note that you must input leading zeros, so 90 is input as 090.
- Pressing both the ▲ and ▼ tempo buttons at the same time automatically returns the currently selected rhythm to its default tempo.

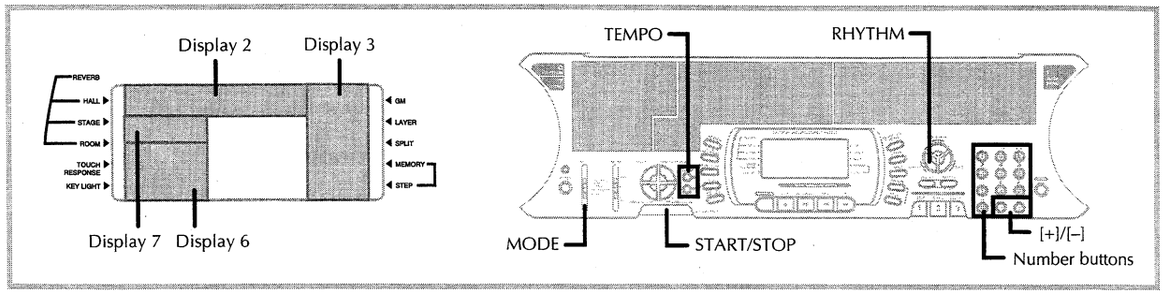
4. To turn off the metronome, press the **METRONOME** or **START/STOP button**.

NOTES

- The metronome is disabled whenever you are using Step 1 or Step 2 of the 3-step lesson.
- Starting play of a two-hand tune (Song Bank tunes 70 through 99) or Step 3 of the 3-step lesson while the metronome is operating or activating the metronome while either of the two above operations is already in progress causes the metronome to sound in time with the Auto Accompaniment played by the keyboard. At this time, the tempo of the metronome beat changes to that of the default tempo for the Auto Accompaniment being played.

447B-E-017A

Auto Accompaniment



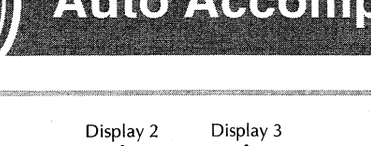
This keyboard automatically plays bass and chord parts in accordance with the chords you finger. The bass and chord parts are played using sounds and tones that are automatically selected to select the rhythm you are using. All of this means that you get full, realistic accompaniments for the melody notes you play with your right hand, creating the mood of an one-person ensemble.

Selecting a Rhythm

This keyboard provides you with 100 exciting rhythms that you can select using the following procedure.

To select a rhythm

1. Find the rhythm you want to use in the keyboard's **rhythm list** and note its rhythm number.
2. Press the **RHYTHM button**.



3. Use the **number buttons** to input the two digit rhythm number for the rhythm you want to select.
Example: To select "76 RHUMBA", input 7 and then 6.

NOTE
You can also increment the displayed rhythm number by pressing [+] and decrement it by pressing [–].

Playing a Rhythm

Use the following procedure to start and stop rhythm play.

To play a rhythm

1. Set the **MODE switch** to NORMAL.
2. Press the **START/STOP button** to start play of the currently selected rhythm.
3. To stop rhythm play, press the **START/STOP button** again.

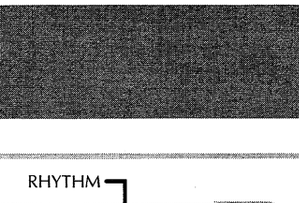
NOTE
All of the keyboard keys are melody keys while the MODE switch is set to NORMAL.

Adjusting the Tempo

The tempo (beats per minute) can be set to a value in the range of 40 to 255. The tempo value you set is use for Song Bank, 3-step lesson, and Auto Accompaniment chord play, as well as playback from memory and metronome operation.

To set the tempo

1. Use the **TEMPO buttons** to set the tempo.
▲ : Increase the tempo value.
▼ : Decreases the tempo value.



NOTES
- While the tempo value is flashing, you can also use the number buttons or [+] and [–] to input a three-digit value. Note that you must input leading zeros, so 90 is input as 090.
- Pressing both the ▲ and ▼ tempo buttons at the same time automatically returns the currently selected rhythm to its default tempo.

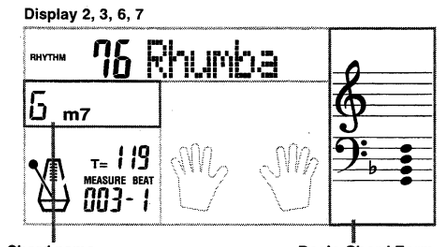
Using Auto Accompaniment

The following procedure describes how to use the keyboard's Auto Accompaniment feature. Before starting, you should first select the rhythm you want to use and set the tempo of the rhythm to the value you want.

To use Auto Accompaniment

1. Set the **MODE switch** to CASIO CHORD, FINGERED, or FULL RANGE CHORD.
2. Press the **START/STOP button** to start play of the currently selected rhythm.
3. Play a chord.
- The actual procedure you should use to play a chord depends on the current MODE switch position. Refer to the following pages for details on chord play.

CASIO CHORD ..... Page E-17
FINGERED ..... Page E-17
FULL RANGE CHORD ..... Page E-18



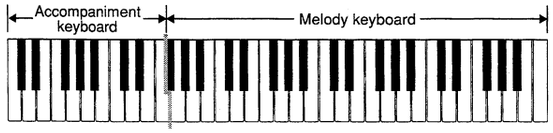
(The chord form that appears here may show notes that differ from those actually pressed on the keyboard. With some chords, inverted chord forms may be displayed.)

4. To stop Auto Accompaniment play, press the **START/STOP button** again.

CASIO CHORD

This method of chord play makes it possible for anyone to easily play chords, regardless of previous musical knowledge and experience. The following describes the CASIO CHORD "Accompaniment keyboard" and "Melody keyboard", and tells you how to play CASIO CHORDs.

CASIO CHORD Accompaniment Keyboard and Melody Keyboard



NOTE
The accompaniment keyboard can be used for playing chords only. No sound will be produced if you try playing single melody notes on the accompaniment keyboard.

Chord Types

CASIO CHORD accompaniment lets you play four types of chords with minimal fingering.

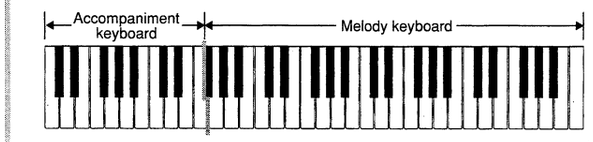
Chord Types	Example
Major chords Major chord names are marked above the keys of the accompaniment keyboard. Note that the chord produced when you press an accompaniment keyboard does not change octave, regardless of which key you use to play it.	C Major (C) C D E F G A B C D E F
Minor chords (m) To play a minor chord, keep the major chord key depressed and press any other accompaniment keyboard key located to the right of the major chord key.	C minor (Cm) C D E F G A B C D E F
Seventh chords (7) To play a seventh chord, keep the major chord key depressed and press any other two accompaniment keyboard keys located to the right of the major chord key.	C seventh (C7) C D E F G A B C D E F
Minor seventh chords (m7) To play a minor seventh chord, keep the major chord key depressed and press any other three accompaniment keyboard keys located to the right of the major chord key.	C minor seventh (Cm7) C D E F G A B C D E F

NOTE
It makes no difference whether you press black or white keys to the right of a major chord key when playing minor and seventh chords.

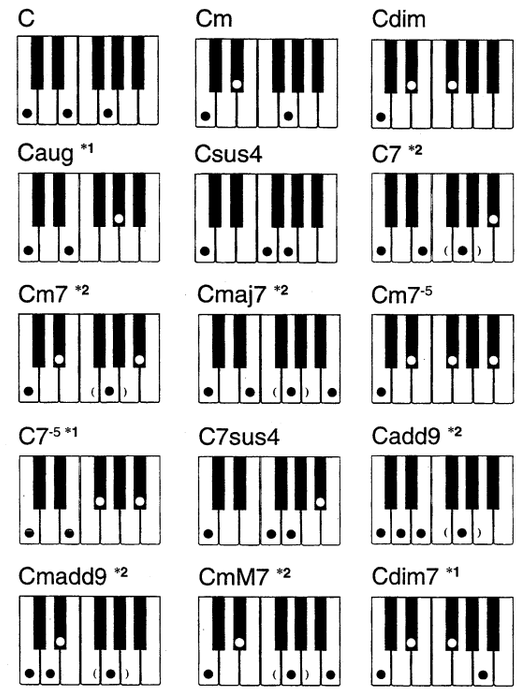
FINGERED

FINGERED provides you with a total of 15 different chord types. The following describes the FINGERED "Accompaniment keyboard" and "Melody keyboard", and tells you how to play a C-root chord using FINGERED.

FINGERED Accompaniment Keyboard and Melody Keyboard

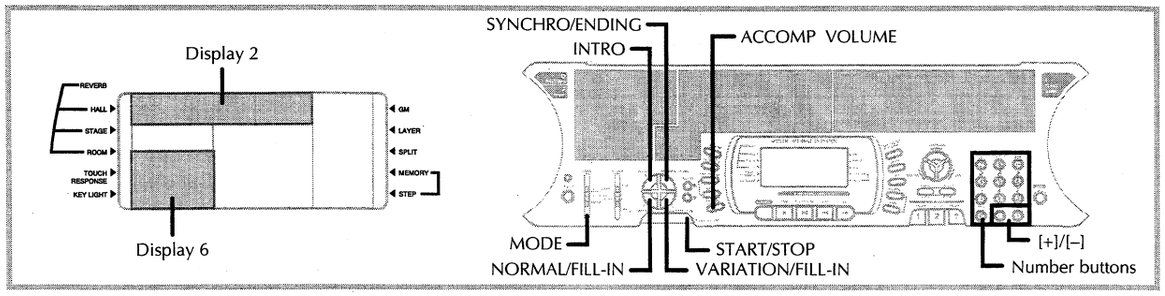


NOTE
The accompaniment keyboard can be used for playing chords only. No sound will be produced if you try playing single melody notes on the accompaniment keyboard.



See the FINGERED Chord Chart on page A-3 for details on playing chords with other roots.

***1:** Inverted fingerings cannot be used. The lowest note is the root.
***2:** The same chord can be played without pressing the 5th G.



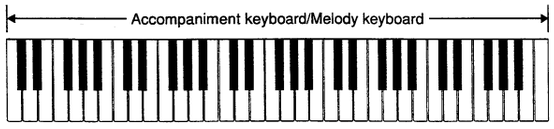
NOTES

- Except for the chords specified in note*1 above, inverted fingerings (i.e. playing E-G-C or G-C-E instead of C-E-G) will produce the same chords as the standard fingering.
- Except for the exception specified in note*2 above, all of the keys that make up a chord must be pressed. Failure to press even a single key will not play the desired FINGERED chord.
- When the key light system is turned on, the keys of the accompaniment keyboard light to show the chord you played. Though the chord is the same, the form of the chord (the keys that light) may differ from the one you used (the keys you pressed). If you play C Major using the inverted chord form E-G-C, for example, the keys for C-E-G will light.

FULL RANGE CHORD

This accompaniment method provides a total of 38 different chord types: the 15 chord types available with FINGERED plus 23 additional types. The keyboard interprets any input of three or more keys that matches a FULL RANGE CHORD pattern to be a chord. Any other input (that is not a FULL RANGE CHORD pattern) is interpreted as melody play. Because of this, there is no need for a separate accompaniment keyboard, so the entire keyboard, from end to end, can be used for both melody and chords.

FULL RANGE CHORD Accompaniment Keyboard and Melody Keyboard

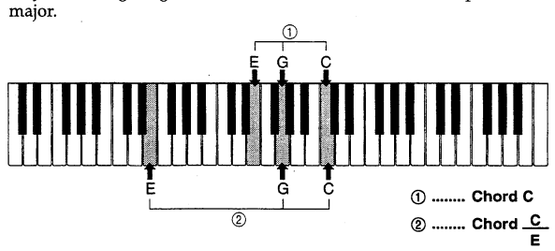


< Chords Recognized by This Keyboard >

Chord Types	Number of Types
Corresponding FINGERED Chord	**15** (page E-17)
Other Chords	**23** The following are examples of chords that use C as the bass note. C_6 • Cm_6 • C_{69} $\frac{C^\#}{C}$ • $\frac{D}{C}$ • $\frac{E}{C}$ • $\frac{F}{C}$ • $\frac{G}{C}$ • $\frac{A^\flat}{C}$ • $\frac{B^\flat}{C}$ $\frac{B}{C}$ • $\frac{C^\#m}{C}$ • $\frac{Dm}{C}$ • $\frac{Fm}{C}$ • $\frac{Gm}{C}$ • $\frac{Am}{C}$ • $\frac{B^\flat m}{C}$ $\frac{Dm7^{-5}}{C}$ • $\frac{A^\flat 7}{C}$ • $\frac{F7}{C}$ • $\frac{Fm7}{C}$ • $\frac{Gm7}{C}$ • $\frac{A^\flat add9}{C}$

Example: **To play the chord C major.**

Any of the fingerings shown in the illustration below will produce C major.

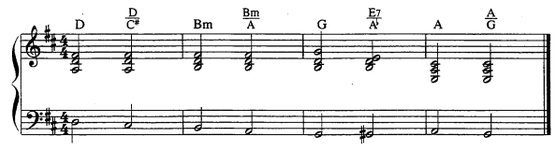


NOTES

- As with the FINGERED mode (page E-17), you can play the notes that form a chord in any combination (①).
- When the composite notes of a chord are separated by 6 or more notes, the lowest sound becomes the bass (②).

< Music Example >

Tone: 016, Rhythm: 05, Tempo: 070



Using an Intro Pattern

This keyboard lets you insert a short intro into a rhythm pattern to make startup smoother and more natural.

The following procedure describes how to use the Intro feature. Before starting, you should first select the rhythm you want to use, and set the tempo.

To insert an intro

1. Press the **INTRO button** to start the selected rhythm with an intro pattern.
   - With the above setup, the intro pattern is played and the auto accompaniment with intro pattern starts as soon as you play chords on the accompaniment keyboard.

NOTES

- The standard rhythm pattern starts to play after the intro pattern is complete.
- Pressing the VARIATION/FILL-IN button while an intro pattern is playing causes the variation pattern to sound after the intro pattern is complete.
- Pressing the SYNCHRO/ENDING button while an intro pattern is playing causes the ending pattern to sound after the intro pattern is complete.

Using a Fill-in Pattern

Fill-in patterns let you momentarily change the rhythm pattern to add some interesting variation to your performances.

The following procedure describes how to use the Fill-in feature.

To insert a fill-in

1. Press the **START/STOP button** to start rhythm play.
2. Press the **NORMAL/FILL-IN button** to insert a fill-in pattern for the rhythm you are using.

NOTE

The fill-in pattern does not play if you press the NORMAL/FILL-IN button while an intro pattern is playing.

Using a Rhythm Variation

In addition to the standard rhythm pattern, you can also switch to a secondary "variation" rhythm pattern for a bit of variety .

To insert the variation rhythm pattern

1. Press the **START/STOP button** to start rhythm play.
2. Press the **VARIATION/FILL-IN button** to switch to the variation pattern for the rhythm you are using.

NOTE

To switch back to the standard rhythm pattern, press the NORMAL/FILL-IN button.

Using a Fill-in Pattern with a Variation Rhythm

You can also insert a fill-in pattern while a variation rhythm pattern is playing.

To insert a fill-in into a rhythm variation

1. While a variation rhythm pattern is playing, press the **VARIATION/FILL-IN button** to insert a fill-in pattern for the variation rhythm you are using.

Synchro Starting Accompaniment with Rhythm Play

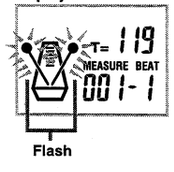
You can set up the keyboard to start rhythm play at the same time you play the accompaniment on the keyboard.

The following procedure describes how to use synchro start. Before starting, you should first select the rhythm you want to use, set the tempo, and use the MODE switch to select the chord play method you want to use (NORMAL, CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD).

To use synchro start

1. Press the **SYNCHRO/ENDING button** to put the keyboard into synchro start standby.

Display 6



Flash

2. Play a chord and the rhythm pattern starts to play automatically.

NOTES

- If the MODE switch is set to NORMAL, only the rhythm plays (without a chord) when you play on the accompaniment keyboard.
- If you press the INTRO button before playing anything on the keyboard, the rhythm starts automatically with an intro pattern when you play something on the accompaniment keyboard.
- Pressing the VARIATION/FILL-IN button before playing anything on the keyboard causes play to start with the variation pattern when something is played on the keyboard.
- To cancel synchro start standby, press the SYNCHRO/ENDING button one more time.

Finishing with an Ending Pattern

You can end your performances with an ending pattern that brings the rhythm pattern you are using to a natural-sounding conclusion. The following procedure describes how to insert an ending pattern. Note that the actual ending pattern played depends on the rhythm pattern you are using.

To finish with an ending pattern

1. While the rhythm is playing, press the **SYNCHRO/ENDING button.**
   - This causes the ending pattern to play which brings rhythm accompaniment to an end.
   - The timing when the ending pattern starts depends on when you press the SYNCHRO/ENDING button. If you press the button before the second beat of the current measure, the ending pattern starts playing immediately. Pressing the button at any point in the measure after the second beat results in the ending pattern playing from the beginning of the following measure.

Adjusting the Accompaniment Volume

You can adjust the volume of the accompaniment parts as a value in the range of 000 (minimum) to 127.

1. Press the **ACCOMP VOLUME button.**

Current accompaniment volume setting

Display 2

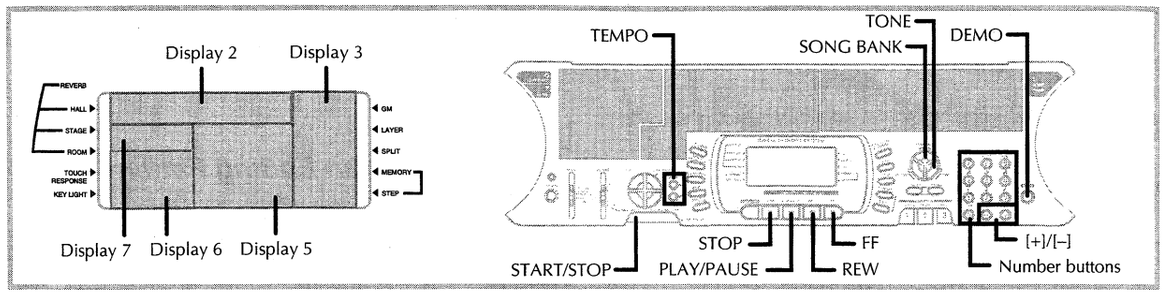
2. Use the **number buttons** or the **[+]/[–] buttons** to change the current volume setting value.
   Example: 110

Display 2

NOTES

- The current accompaniment volume value that appears in Step 1 automatically clears from the display if you do not input anything within about five seconds.
- Pressing [+] and [–] buttons at the same time automatically sets an accompaniment volume of 075.

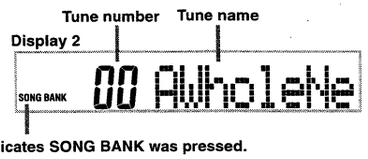
Song Bank



This keyboard features a built-in Song Bank of 100 tunes that can be used for Auto Accompaniment playback. You can select a song simply to enjoy listening to it, or you can cut out its melody part and play along on the keyboard using the 3-step lesson. Melody and accompaniment fingerings and notes appear on the keyboard's display, and the keys you should press light up on the keyboard to help you on your way to keyboard mastery.

To select a tune

1. Find the tune you want to play in the **Song Bank List**, and note its number.
2. Press the **SONG BANK button**.
   - This causes the number and name of the currently selected Song Bank tune to appear on the display.



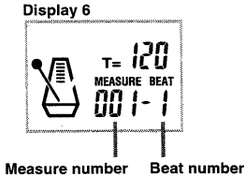
3. Use the **number buttons** to input the two-digit tune number.
   Example: To select "36 ALOHA OE", input 3 and then 6.

NOTE

You can also change the displayed song number using [+] (increase) and [–] (decrease).

To play a tune

1. Select the tune you want to play.
2. Press the **PLAY/PAUSE button** to start play of the tune.
   - The current measure and beat numbers are shown on the display.



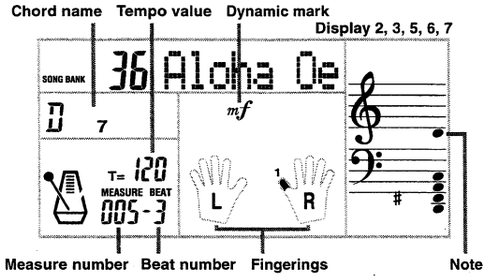
3. To stop play, press the **STOP button**.
   - The tune you select continues to play until you stop it.

NOTE

While a tune is playing, you can use the number buttons or [+] and [–] to change to another tune. The change is made as soon as you input a different number, even if the current tune is not finished playing.

Key Lighting System Operation and Display Contents During Song Bank Play

Keyboard keys light to show the keys that should be pressed to play along with Song Bank tunes as they play back. At the same time, the display shows fingerings, chord forms, notes, tempo and other information.

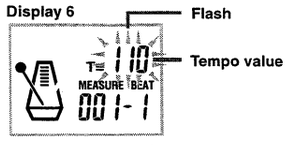


Adjusting the Tempo

Each tune has a preset default tempo (beats per minute) that is set automatically whenever you select a tune. While the tune is playing, you can change the tempo setting to a value in the range of 40 to 255.

To set the tempo

1. Use the **TEMPO buttons** to set the tempo.
   ▲ : Increases the tempo value.
   ▼ : Decreases the tempo value.



NOTES

- While the tempo value is flashing, you can also use the number buttons or [+] and [–] to input a three-digit value. Note that you must input leading zeros, so 90 is input as 090.
- Pressing both the ▲ and ▼ tempo buttons at the same time automatically returns the currently selected rhythm to its default tempo.
- Tunes 70 to 99 have tempo changes part way through in order to produce specific musical effects. Note that the tempo setting automatically returns to the default whenever a tempo change occurs within one of these tunes.

To pause playback

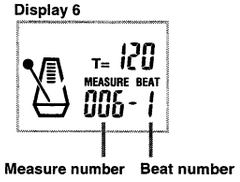
1. Press the **PLAY/PAUSE button** while a tune is playing to pause it.
2. Pressing the **PLAY/PAUSE button** again resumes play from the point where it was paused.

NOTE

After you press STOP to stop playback, pressing PLAY/PAUSE restarts play from the beginning of the tune.

To fast reverse

1. While a tune is playing or paused, hold down the **REW button** to skip in a reverse direction at high speed.
   - The fast reverse operation skips back one measure at a time.
   - The measure and beat numbers on the display change while the fast reverse operation is being performed.



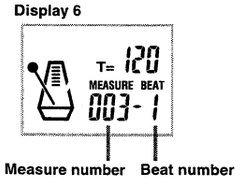
2. Releasing the **REW button** starts song playback from the measure whose number is shown on the display.

NOTE

Fast reverse does not work while Song Bank play is stopped.

To fast forward

1. While a tune is playing or paused, hold down the **FF button** to skip forward at high speed.
   - The fast forward operation skips forward one measure at a time.
   - The measure and beat numbers on the display change while the fast forward operation is being performed



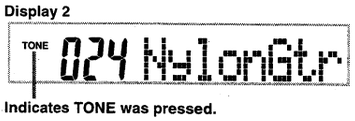
2. Releasing the **FF button** starts song playback from the measure whose number is shown on the display.

NOTE

Fast forward does not work while Song Bank play is stopped.

To change the melody tone

1. While a tune is playing or paused, press the **TONE button**.



2. Find the tone you want in the **Tone List**, and then use the **number buttons** to input its three-digit number.
   Example: To select "040 VIOLIN", input 0, then 4, then 0.
   - You can select any one of the keyboard's 137 built-in tones.

NOTES

- You can also use the [+] and [–] buttons to change the melody tones.
- For two-hand tunes (Song Bank tunes 70 through 99), the same tone is applied for both the left and right hand parts.
- Specifying the tune number for the same tune that is currently selected returns the melody tone to the default setting for that tune.

To play all Song Bank tunes in succession

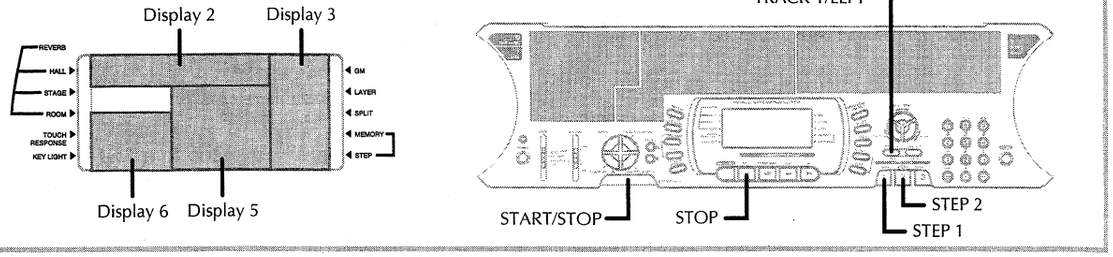
1. Press the **DEMO button**.
   - Song Bank tune starts from tune number 00, and continues with each tune in numeric sequence.

2. To stop Song Bank tune play, press the **DEMO**, **STOP**, or **START/STOP button**.

NOTES

- While a tune is playing, you can use the number buttons or [+] and [–] to change to another tune.
- You can play along with the tunes on the keyboard.

3-Step Lesson



The 3-step lesson feature takes you through the three distinct steps described below to help you learn to play tunes on the keyboard.

Step 1 – Master the timing.

In this step, pressing any key on the keyboard plays the correct note, so you can concentrate on getting the timing right without worrying about playing the right note. The sub-melody (obbligato) waits until you press a key before proceeding to the next phrase.

Step 2 – Master the melody.

In this step, you use the display to learn which fingers you should use and how loud or soft to play, and the key light system to learn which keyboard keys to press. The sub-melody (obbligato) waits until your play the correct note, so you can learn at your own pace.

Step 3 – Play a normal speed.

This is where you enjoy actually playing the tunes you learn using Step 1 and Step 2. The key light system still shows you which keyboard keys to press, but accompaniment proceeds at normal speed regardless of whether or not you play the correct notes.

Tune Types and Their Parts

There are two types of tunes in the Song Bank: Auto Accompaniment tunes and two-hand accompaniment tunes. The parts available for 3-step lesson practice depend on the type of tune you are using.

Auto Accompaniment Tunes (Numbers 00 through 69)

As their name suggests, these tunes are made up of an Auto Accompaniment part and a melody part. When using these tunes for a 3-step lesson, you can practice playing along with the melody (right hand) part only.

Two-hand Tunes (Numbers 70 through 99)

These types of tunes are played with both hands, as in a piano solo. When using these tunes for a 3-step lesson, you can practice playing along with both the left hand and right hand parts.

Key Lighting System Operation and Display Contents During 3-step Lesson Play

Whenever you select an Auto Accompaniment tune (00 to 69) for 3-step lesson play, the key lighting system shows you which keys to press, while the display shows you the notes and their fingerings.

Note Pitch

The keyboard key that should be pressed lights, while the actual pitch of the note appears in the display's staff notation area. The fingers you should use to play the notes are also shown on the display.

Note Length

Keyboard keys stay lit for as long as the note should be played. The staff notation and fingerings also remain on the display for the length of the note.

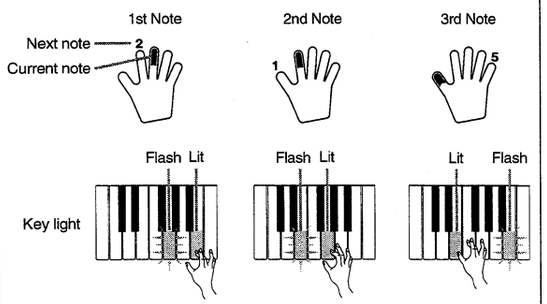
Next Note

The keyboard key for the next note to be played flashes, while a number appears on the display near the finger you should use to play the next note.

Series of Same Pitch Notes

The keyboard key light turns off momentarily between the notes and lights again for each successive note. The staff notation and fingerings also turn off and back on again.

Example: When play requires pressing keys with fingers 3, 2, and then 1



NOTES

- Note length is not indicated when you are using two-hand tunes (70 to 99) with 3-step lesson Steps 1 and 2. As soon as you press a lit key, it goes out and the next key to be played starts to flash.
- Note length is indicated by the key light system when you use a two-hand tune with Step 3. In this case, the next key to be pressed does not flash when you press a lit key and the next finger number does not appear on the display. Only the current finger number is shown.

3-step Lesson Tempo Setting

Use the procedure under "Adjusting the Tempo" on page E-16 to adjust the tempo for 3-step lesson play.

447B-E-024A

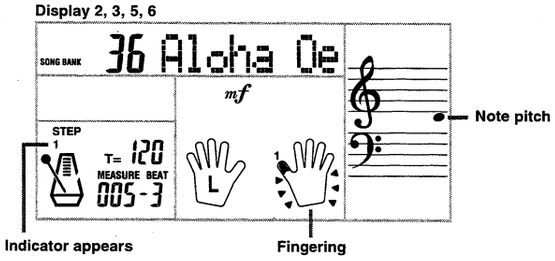
Step 1 – Master the timing.

1. Select the Song Bank tune you want to use.

Display 2

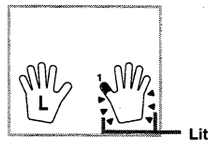
2. Press the **STEP 1 button** to start Step 1 play.
   - After a count sounds, they keyboard stands by and waits for you to play the first note of the tune.

Display 2, 3, 5, 6

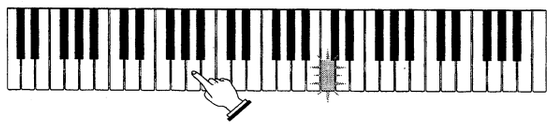


   - The hand you should use is indicated by arrows around it.

Display 5



3. Press any keyboard keys to play the melody (right hand part).



   - The key for the next note to be played flashes while the keyboard waits for you to play it. When you press any key to play the note, the key remains lit as the note plays.
   - Accompaniment (left-hand part) waits until you press any key to play a note.
   - If you accidentally press more than one key in succession, accompaniment is played for the corresponding number of notes.
   - Pressing more than one key at the same time counts as a single melody note. Pressing a key while another key is held down is counted as two melody notes.

4. To stop play at any time, press the **STOP** or **START/STOP button**.

NOTES

- Left hand practice can also be performed with two-hand tunes (70 to 99). Simply select one of the two-hand tunes in step 1 of the above procedure, and then press the TRACK 1/LEFT button following step 2.
- 3-step lesson does not allow simultaneous practice of both hands.
- You can also use fast forward and fast reverse operations with Step 1 play.
- You cannot pause Step 1 play.
- Rhythm does not sound during Step 1 play.

447B-E-025A

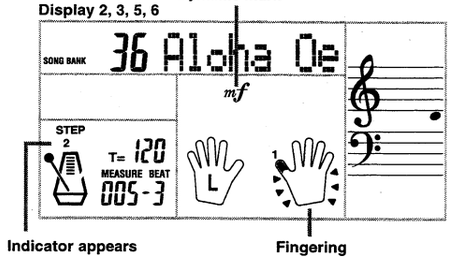
Step 2 – Master the melody.

1. Select the Song Bank tune you want to use.

Display 2

2. Press the **STEP 2 button** to start Step 2 play.
   - After a count sounds, the keyboard stands by and waits for you to play the first note of the tune.

Display 2, 3, 5, 6



3. Follow the key light system to press the correct keyboard keys and play the melody (right hand part).

   - The key for the next note to be played flashes while the keyboard waits for you to play it. When you press any key to play the note, the key remains lit as the note plays.
   - If more than one key lights when you are using a two-hand tune, it means that you must press all of the keys that are lit.

4. To stop play at any time, press the **STOP** or **START/STOP button**.

NOTES

- Left hand practice can also be performed with two-hand tunes (70 to 99). Simply select one of the two-hand tunes in step 1 of the above procedure, and then press the TRACK 1/LEFT button following Step 2.
- 3-step lesson does not allow simultaneous practice of both hands.
- You can also use fast forward and fast reverse operations with Step 2 play.
- You cannot pause Step 2 play.
- Rhythm does not sound during Step 2 play.

Dynamic Marks

The dynamic marks listed below appear on the display while Song Bank tunes are playing. Adjust the pressure you apply to the keyboard in accordance with the mark that is on the display.

pp pianissimo: Very soft

p piano: Soft

mp mezzo piano: Moderately soft

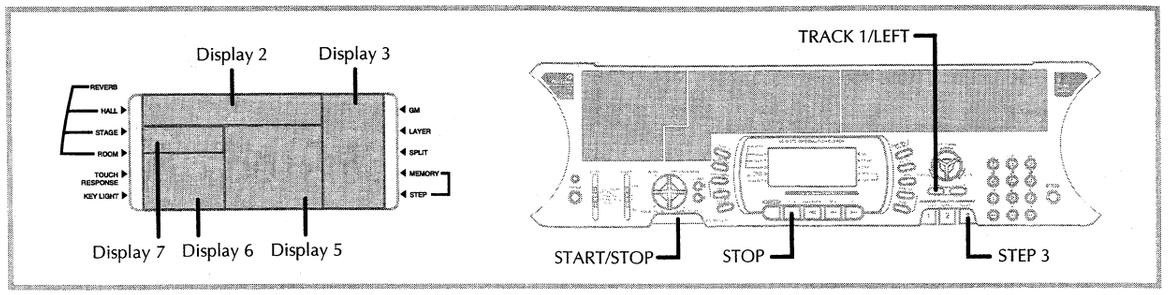
mf mezzo forte: Moderately loud

f forte: Loud

ff fortissimo: Very loud

cresc. (<) crescendo: Gradually louder

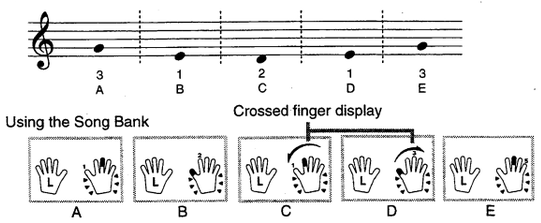
decresc. (>) decrescendo: Gradually softer



Crossed Finger Indications

The display also shows when you have to cross fingers to play notes, and in which direction your fingers should cross.

Example: Display for playing the notes below with the right hand only



- B and C indicate that the index finger should cross over the thumb.
- C and D indicate that the thumb should cross under the index finger.

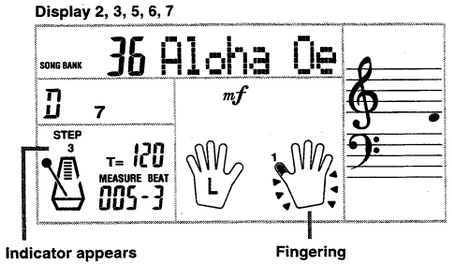
Step 3 – Play a normal speed.

1. Select the Song Bank tune you want to play.

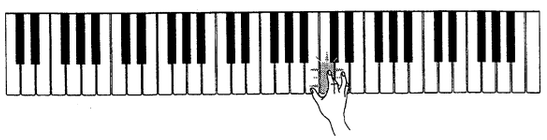
Display 2

2. Press the **STEP 3 button** to start Step 3 play.
   - Accompaniment (left hand part) starts to play at normal speed.

Display 2, 3, 5, 6, 7



3. Follow the key light system to press the correct keyboard keys and play the melody (right hand part).



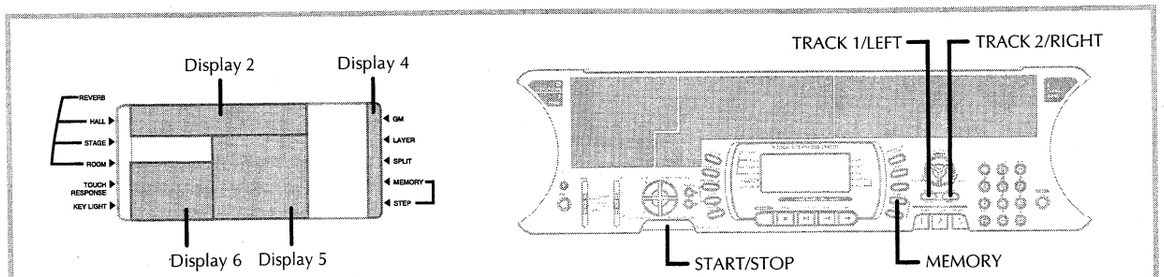
4. To stop play at any time, press the **STOP** or **START/STOP button**.

NOTES

- Left hand practice can also be performed with two-hand tunes (70 to 99). Simply select one of the two-hand tunes in step 1 of the above procedure, and then press the TRACK 1/LEFT button following step 2.
- 3-step lesson does not allow simultaneous practice of both hands.
- You can also use pause, fast forward and fast reverse operations with Step 3 play.

447B-E-026A

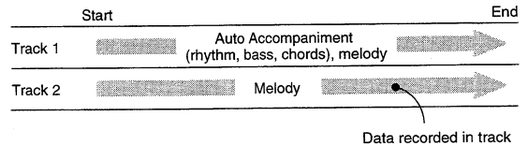
Memory Function



You can store up to two separate songs in memory for later playback. There are two methods you can use to record a song: real-time recording where you record the notes as you play them on the keyboard, and step recording where you input chords and notes one-by-one.

Tracks

The memory of this keyboard records and plays back notes much like a standard tape recorder. There are two tracks, each of which can be recorded separately. Besides notes, each track can be assigned its own tone number. During playback you can adjust the tempo to change the speed of playback.

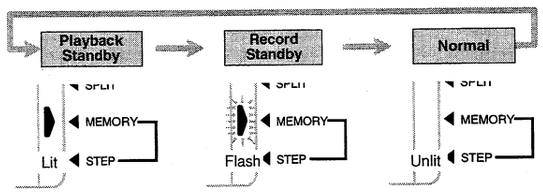


NOTES

- Track 1 is the basic track, which can be used to record Auto Accompaniment along with the melody. Track 2 can be used for melody only, and is for adding to what is recorded in Track 1.
- Note that each track is independent of the other. This means that if you make a mistake while recording, you need to re-record only the track where the mistake was made.

Memory Button Operation

Each press of the MEMORY button cycles through the functions shown below.

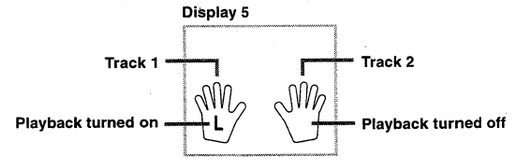


Selecting a Track

Press the TRACK1/LEFT button to select Track 1 and the TRACK2/RIGHT button to select Track 2. The letter "L" (left) appears on the display to indicate Track 1 is selected, and the letter "R" (right) appears to indicate Track 2 is selected.

Playback

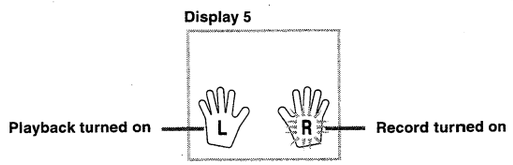
Each press of the TRACK1/LEFT and TRACK2/RIGHT button while the keyboard is in playback standby (see "Memory Button Operation" above) toggles playback of the corresponding track on and off. The letter that identifies a track (L or R) appears on the display whenever playback of that track is turned on.



- With the above setting, Track 1 will play while Track 2 will not play.

Record

Each press of the TRACK1/LEFT and TRACK2/RIGHT button while the keyboard is in record standby (see "Memory Button Operation") toggles recording to the corresponding track on and off. The letter that identifies a track (L or R) flashes on the display whenever recording to that track is turned on.



- The above indicates that Track 1 will play back while Track 2 is being recorded to.

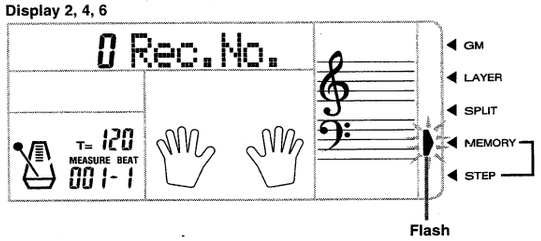
Real-time Recording to Track 1

With real-time recording, the notes and chords you play on the keyboard are recorded as you play them.

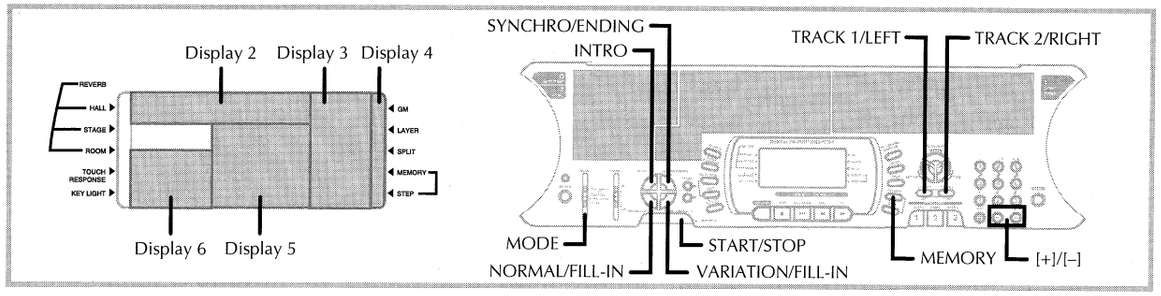
To record to Track 1 using real-time recording

1. Use the **MEMORY button** to enter record standby.

Display 2, 4, 6



447B-E-027C



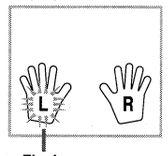
2. Use **[+]** and **[–]** to select 0 or 1 as the song number.
   - The track is not yet selected at this point.
   - The above song number screen remains on the display for about five seconds. If it disappears before you have a chance to select a song number, use the MEMORY button to display it again.

Song number

Display 2

3. Press the **TRACK1/LEFT button** to select Track 1.
   - The "L" flashes on the display to indicate the track that will be recorded to.

Display 5



Flash

4. Make any of the following settings if you want.
   - Tone number (page E-14)
   - Rhythm number (page E-16)
   - Mode switch (page E-16)
   - If you are not confident about playing at a fast tempo, try using a slower tempo setting (page E-16).
5. Press the **START/STOP button** to start real-time recording to Track 1.
6. Play something on the keyboard.
   - Any melody and accompaniment you play on the keyboard (including Auto Accompaniment chords played on the accompaniment keyboard) is recorded.
   - If you use a pedal during recording, pedal operations are also recorded.
7. Press the **START/STOP button** to end recording when you are finished playing.

- If you make a mistake while recording, stop the record operation and begin over again from step 1.

NOTE

Using real-time recording to record to a track that already contains recorded data replaces the existing recording with the new one.

Track 1 Contents After Real-time Recording

In addition to keyboard notes and accompaniment chords, the following data is also recorded to Track 1 during real-time recording. This data is used whenever Track 1 is played back.

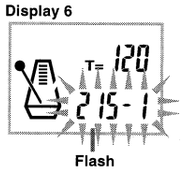
- Tone number
- Rhythm number
- INTRO, SYNCHRO/ENDING, NORMAL/FILL-IN, VARIATION/FILL-IN button operations
- Pedal operations

Memory Capacity

The keyboard has memory for approximately 5,200 notes. You can use all 5,200 notes for a single song, or you can divide memory between two different songs.

- The measure number and note number flash on the display whenever remaining memory is less than 100 notes.

Display 6



Flash

- Recording automatically stops (and Auto Accompaniment and rhythm stops playing if they are being used) whenever memory becomes full.

Memory Data Storage

- Anything previously stored in memory is replaced whenever you make a new recording.
- Memory contents are retained as long as the keyboard is supplied with electrical power. Unplugging the AC adaptor when batteries are not loaded or when loaded batteries are dead cuts off the keyboard's electrical power supply, causing all data stored in memory to be deleted. Be sure to plug the keyboard into an electrical outlet with the AC adaptor before replacing batteries.
- Turning off the keyboard while a record operation is in progress causes the contents of the track you are currently recording to be lost.

Track 1 Real-time Recording Variations

The following describes a number of different variations you can use when recording to Track 1 using real-time recording. All of these variations are based upon the procedure described under "To record to Track 1 using real-time recording" on page E-25.

To record without rhythm

Skip step 5. Real-time recording without rhythm starts when you press a keyboard key.

To start recording with synchro start

In place of step 5, press the SYNCHRO/ENDING button. Auto Accompaniment and recording will both start when you play a chord on the accompaniment keyboard.

To record using an intro, ending, or fill-in

During recording, the INTRO, SYNCHRO/ENDING, NORMAL/FILL-IN, and VARIATION/FILL-IN buttons (pages E-18 through E-19) can all be used as they normally are.

To synchro start Auto Accompaniment with an intro pattern

In place of step 5, press the SYNCHRO/ENDING button and then the INTRO button. Auto Accompaniment will start with the intro pattern when you play a chord on the accompaniment keyboard.

To start Auto Accompaniment part way into a recording

In place of step 5, press the SYNCHRO/ENDING button and then play something on the melody keyboard to start. When you reach the point where you want Auto Accompaniment to start, play a chord on the accompaniment keyboard.

Playing Back from Memory

Use the following procedure to play back memory contents.

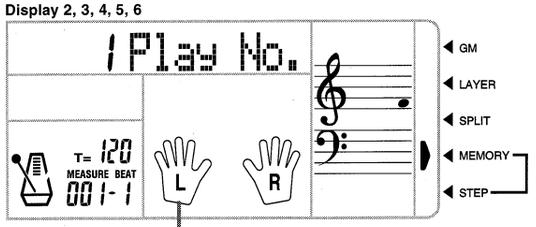
To play back from memory

1. Use the **MEMORY button** to enter playback standby, and then use **[+]** and **[–]** to select 0 or 1 as the song number.
   - The above song number screen remains on the display for about five seconds. If it disappears before you have a chance to select a song number, use the MEMORY button to display it again.

Display 2

2. Press the **START/STOP button** to start playback of the song you selected.
   - During memory playback you can use the TRACK1/LEFT and TRACK2/RIGHT buttons to turn playback of either track on or off.

Display 2, 3, 4, 5, 6



Indicator appears

   - You can use the TEMPO buttons to adjust the tempo.
3. Press the **START/STOP button** again to stop playback.

NOTES

- During memory playback, the entire keyboard functions as a melody keyboard, regardless of the MODE switch setting.
- You can play along on the keyboard while playing back from memory. You can also use layer (page E-32) and split (page E-32) to play along with more than one tone.
- You cannot use pause, fast forward or fast reverse operations with memory playback.

Real-time Recording to Track 2

After you record Track 1, you can use real-time recording to add a melody in Track 2.

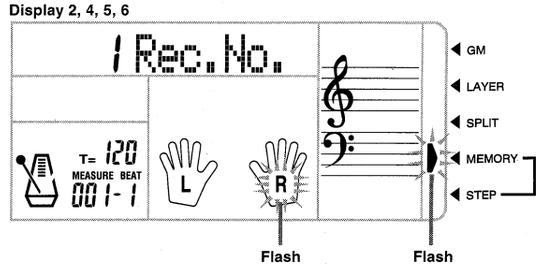
To record to Track 2 while playing back Track 1

1. Use the **MEMORY button** to enter record standby, and then use **[+]** and **[–]** to select 0 or 1 as the song number.

Display 2

   - The track is not yet selected at this point.
2. Press the **TRACK2/RIGHT button** to select Track 2.

Display 2, 4, 5, 6



Flash Flash

3. Make any of the following settings if you want.
   - Tone number (page E-14)
   - If you are not confident about playing at a fast tempo, try using a slower tempo setting (page E-16).
4. Press the **START/STOP button** to start real-time recording to Track 2 along with playback from Track 1.
5. Listening to the playback from Track 1, play what you want to record to Track 2 on the keyboard.
6. Press the **START/STOP button** to end recording when you are finished playing.
   - If you make a mistake while recording, stop the record operation and begin over again from step 1.

NOTE

Track 2 is a melody-only track, so chords cannot be recorded there. Because of this, the entire keyboard is a melody keyboard, regardless of the MODE switch setting.

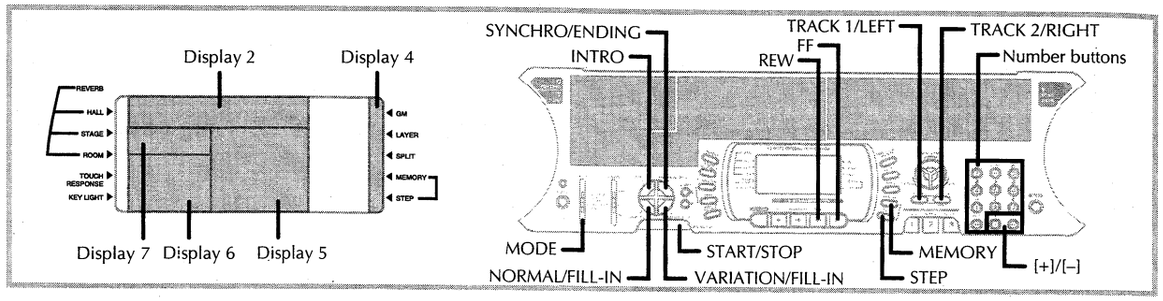
To record to Track 2 without playing back Track 1

1. Use the **MEMORY button** to enter record standby.
2. Press the **TRACK1/LEFT button** to turn off playback of Track 1.
3. Continue from step 1 under "To record to Track 2 while placing back Track 1."
   - Note that the above procedure does not turn off rhythm and Auto Accompaniment.

Track 2 Contents After Real-time Recording

The following data is recorded to Track 2 during real-time recording.

- Tone number
- Rhythm number
- Pedal operations



Recording Chords with Step Recording

With step recording, you can record a chord progression in Track 1 chord-by-chord. You can then use the chord progression as an Auto Accompaniment or later add melody notes to Track 2.

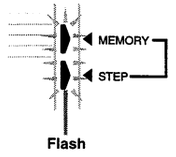
To record chords to Track 1 using step recording

1. Use the **MEMORY button** to enter record standby, and then use **[+]** and **[–]** to select 0 or 1 as the song number.

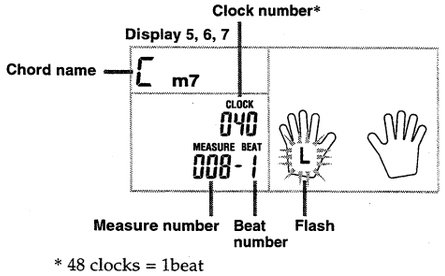
Display 2

2. Press the **TRACK1/LEFT button** to select Track 1.
3. Press the **STEP button**.

Display 4



4. Make any of the following settings if you want.
   - Rhythm number (page E-16)
   - Mode switch (page E-16)
5. Press the **SYNCHRO/ENDING button**.
6. Play a chord.
   - Use the chord play method that is specified by the current MODE switch setting: FINGERED, CASIO CHORD, NORMAL.
   - When the MODE switch is set to NORMAL, specify the chord using the root input keyboard and chord type input keyboard. See "Specifying Chords in the Normal Mode" on this page for details.



* 48 clocks = 1beat

7. Input the length of the chord (how long it should be played until the next chord is played).
   - Use the number keys to specify the length of a chord. See "Specifying the Length of a Note" on page E-29 for details.
   - Repeat steps 6 and 7 to input all the chords you want.
   - If you make a mistake while step recording chords, use the procedure under "Editing Data While Step Recording" to make corrections.
8. After you finish step recording, press the **START/STOP**, **MEMORY**, or **STEP button**.
   - This enters playback standby for the song you have just input. Pressing the START/STOP button plays it back.

NOTES

- You can use the FF and REW buttons to change the current input position during step recording. See "Editing Data While Step Recording" on page E-30 for details.
- Pressing the [0] button in step 7 inputs a rest. Note, however, that any rests you input do not have any effect on Auto Accompaniment.

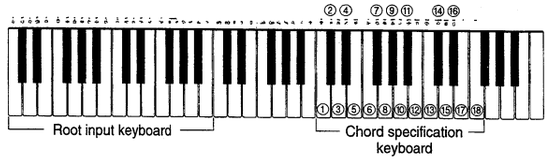
Track 1 Contents After Step Recording

In addition to chords, the following data is also recorded to Track 1 during step recording.

- Tone number
- Rhythm number (step 4)
- INTRO, SYNCHRO/ENDING, NORMAL/FILL-IN, VARIATION/FILL-IN button operations (step 6)

Specifying Chords in the Normal Mode

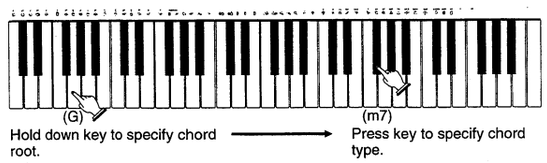
When the MODE switch is set to NORMAL during step recording, you can specify chords using a method that is different from CASIO Chord and Fingered fingerings. This chord specification method can be used to input 18 different chord types using only two keyboard keys, so chords can be specified even if you don't know how to actually play them.



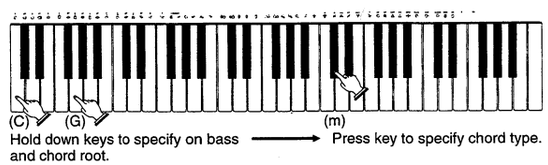
① **Major**
② **Minor**
③ **Augmented**
④ **Diminished**
⑤ **Suspended fourth**
⑥ **Seventh**
⑦ **Minor seventh**
⑧ **Major seventh**
⑨ **Minor major seventh**
⑩ **Seventh flat five**
⑪ **Minor seventh flat five**
⑫ **Seventh suspended four**
⑬ **Diminished seventh**
⑭ **Minor add ninth**
⑮ **Add ninth**
⑯ **Minor sixth**
⑰ **Sixth**
⑱ **Six ninth**

To specify a chord, hold down the key on the root input keyboard that specifies the root, and press the key in the chord type input keyboard to specify the chord type. When inputting a chord with a specified bass note, pressing two keys of the root input keyboard causes the lower note to be specified as a bass note.

Example 1: To input Gm7, hold down G on the root input keyboard and press the m7 key on the chord type input keyboard.



Example 2: To input Gm/C, hold down C and G on the root input keyboard and press the m key on the chord type input keyboard.



Specifying the Length of a Note

During step recording, the number buttons are used to specify the length of each note.

- **Note lengths**
  Use number buttons [1] through [6] to specify whole notes (𝅝), half notes (𝅗𝅥), quarter notes (♩), eighth notes (♪), 16th notes (𝅘𝅥𝅯), and 32nd notes (𝅘𝅥𝅰).

  Example: To specify a quarter note (♩), press 3.

- **Dots (•) and triplicates (⌐3¬)**
  While holding down the [7] (dot) or [9] (triplicate), use buttons [1] through [6] to input the lengths of the notes.

  Example: To input a dotted eighth notes (♪.), hold down [7] and press [4].

- **Ties**
  Press [8] and then input the first and then the second note.

  Example: To input ♪ 𝅘𝅥𝅯, press [8] and then press [4] (note length) while holding down [7] (dot). This note will be tied to the next note you input (16th note in this example).

- **Rest**
  Hold down [0] and then use number buttons [1] through [9] to specify the length of the rest.

  Example: To input an eighth note rest, hold down [0] and press [4].

Track 1 Step Recording Variations

The following describes a number of different variations you can use when recording to Track 1 using step recording. All of these variations are based upon the procedure described under "To record chords to Track 1 using step recording." on page E-28.

To start accompaniment with an intro pattern

In step 5, press the INTRO button after the SYNCHRO/ENDING button.

To switch to a rhythm variation

In step 6, press the VARIATION/FILL-IN button immediately before inputting the chord.

To insert an ending or fill in

In step 6, press the SYNCHRO/ENDING button NORMAL/FILL-IN button (VARIATION/FILL-IN in the case of a variation rhythm) immediately before inputting the chord.

To step record chords without rhythm

After performing steps 1 through 4, you can use the number buttons to input the length of the specified chord. Skipping step 5 (not pressing the SYNCHRO/ENDING button) creates chord without rhythm, so you can input a rest by pressing the [0] button in step 6 and then specifying the length of the rest in step 7.

To add chord accompaniment part way through rhythm play

In step 6, input all rests from the beginning of the recording up to the point where you want accompaniment to start. Next, input the chords.

Step Recording Melody to Track 2

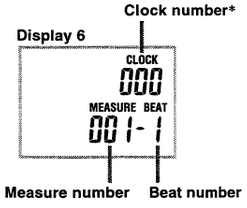
You can use step recording to input notes one-by-one in Track 2. This technique is perfect for those who want to make original recordings, but are not accomplished enough to play along with rhythm.
Note that step recording of melody notes can be performed in Track 2 only.

To step record melody to Track 2

1. Use the **MEMORY button** to enter record standby, and then use [+] and [–] to select 0 or 1 as the song number.

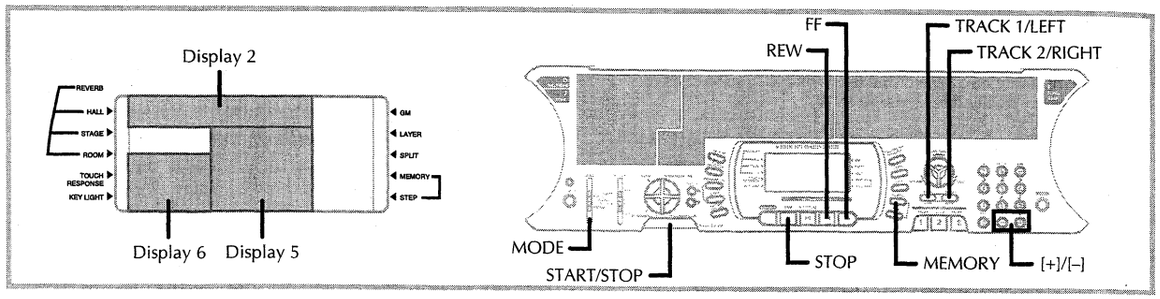
Display 2

2. Press the **TRACK2/RIGHT button** to select Track 2.
3. Press the **STEP button** to start step recording.



* 48 clocks = 1beat

4. Select a tone number if you want.
5. Use the keyboard keys or the **[+]** and **[–] buttons** to input notes, and the **[0] button** to input rests.
   - When touch response is turned on, the amount of pressure you use to press keyboard keys is also recorded. You can also use keyboard keys to input chords.
   - With [+] and [–] button input, a staff appears on the display showing the note you are inputting. The loudness or softness of a note input using these buttons is the same as the note immediately before it.
   - To cancel input of a rest, press [0] again.
6. Use **number buttons [1]** through **[9]** to input the length of each note or rest.
   - After input the length of a note or rest, the keyboard stands by for the next input.
7. Repeat steps 5 and 6 to input all the notes you want.
   - If you make a mistake during input, you can make corrections using the procedures under "Editing Data While Step Recording" on page E-30.



8. After you are finished inputting notes, press the **START/STOP**, **MEMORY**, or **STOP button** to quit step recording.

NOTES

- During step recording of a melody, the entire keyboard is a melody keyboard, regardless of the MODE switch setting.
- During step recording you can use FF and REW to move the input point forward and back. See "Editing Data While Step Recording" on this page for details.

Track 2 Contents After Step Recording

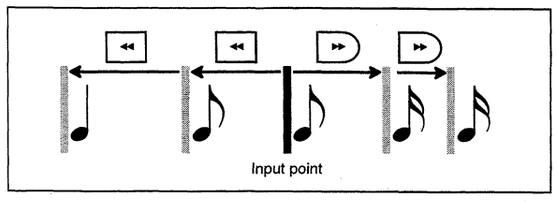
In addition to notes, tone numbers can also be recorded.

Editing Data While Step Recording

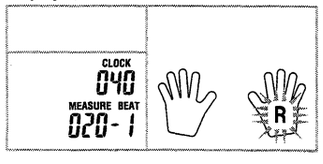
Memory data can be thought of as a musical score that progresses from left to right, with the input point normally at the far right of the recorded data. The following procedure describes how to move the input point to the left in order to make changes in data you have already input. Note, however, that moving the input point to the left and changing data automatically deletes all of the data to the right of the input point.

To edit data while step recording

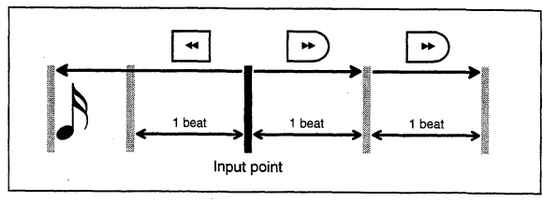
1. While a step recording operation is in progress, use the **FF** and **REW button** to move the input point to the location where you want to edit the data you have already input.
   - If notes are already recorded, each press of FF or REW moves the input point to the next successive note. The data recorded at the current input point appears on the display.



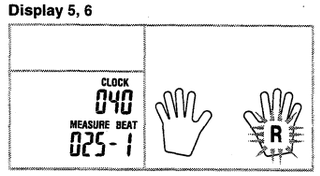
Display 5, 6



- If notes are not recorded, each press of FF or REW moves the input point to the next successive beat.



Display 5, 6



- If you move from an area that contains note data to an area that does not contain note data, each press of FF moves the input point to the next beat. Pressing the REW button, however, causes the input point to jump back to the location of the first note or rest to the left.

2. Press **[+]** and **[–]**.

Display 2

3. Press **[+]** to start the data editing operation or **[–]** to clear the data editing screen without changing anything.
   - Pressing [+] automatically clears all data to the right of the current input point. Next, the keyboard stands by for input of step recording data.
   - Pressing [–] clears the data editing screen and returns to the step recording screen where you can move the input point.

NOTE

The message [TrackEnd] appears on the display when the input point reaches end of the current data stored in Track 2. At this point you can perform steps 2 and 3 to add more data.

Deleting the Contents of a Specific Track

Use the following procedure to delete all of the data currently recorded in a specific track.

To delete all of the data in a specific track

1. Use the **MEMORY button** to enter record standby, and then use **[+]** and **[–]** to select the song (0 or 1) whose track you want to delete.

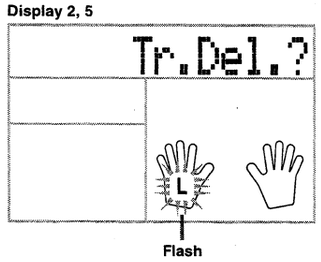
Display 2

2. Hold down the **MEMORY button** until the track delete screen appears on the display.

Display 2

3. Use the **TRACK1/LEFT** or **TRACK2/RIGHT button** to select the track whose data you want to delete.
   Example: To select Track 1

Display 2, 5



4. Press **[+]** to delete the track.

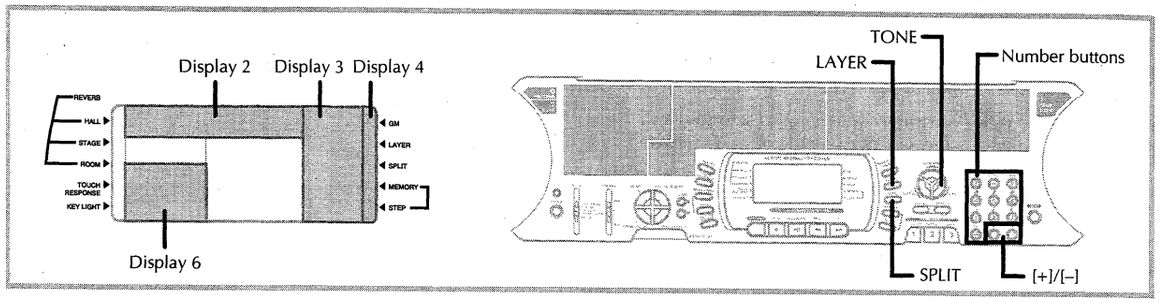
NOTES

- The track delete screen is cleared from the display automatically if you leave the keyboard with the track delete message on the display for about five seconds without doing anything.
- Once you select a track in step 3, you cannot change to a different track without quitting the track delete operation and starting again.
- You cannot select a track for deletion if that track does not contain any data.
- Pressing the MEMORY button while the track delete screen is on the display returns to record standby.

447B-E-032A

447B-E-033A

Keyboard Settings



This section describes how to use layer (to play two tones with a single key) and split (to assign different tones to either end of the keyboard), and how to make touch response, transpose, and tuning settings.

Using Layer

Layer lets you assign two different tones (a main tone and a layered tone) to the keyboard, both of which play whenever you press a key. For example, you could layer the FRENCH HORN tone on the BRASS tone to produce a rich and brassy sound.

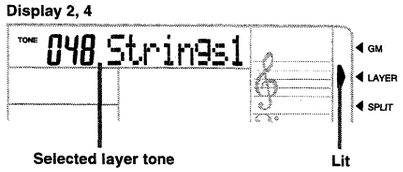
To layer tones

1. First select the main tone.
   Example: To select "061 BRASS" as the main tone, press the TONE button and then use the number buttons or [+] and [–] buttons to input 0, 6 and then 1.

Display 2

2. Press the **LAYER button**.

Display 2, 4

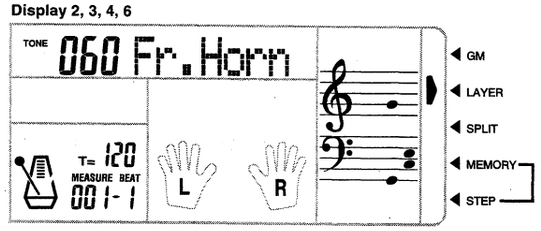


3. Select the layered tone.
   Example: To select "060 FRENCH HORN" as the layered tone, use the number buttons or [+] and [–] buttons to input 0, 6 and then 0.

Display 2

4. Now try playing something on the keyboard.

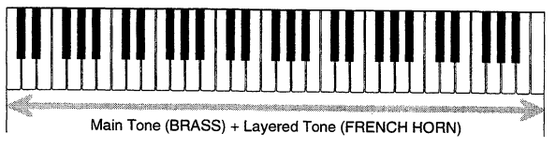
Display 2, 3, 4, 6



- Both tones are played at the same time.

5. Press the **LAYER button** again to unlayer the tones and return the keyboard to normal.

LAYER



Using Split

With split you can assign two different tones (a main tone and a split tone) to either end of the keyboard, which lets you play one tone with your left hand and another tone with your right hand. For example, you could select STRINGS as the main (high range) tone and PIZZICATO as the split (low range) tone, putting an entire string ensemble at your fingertips.
Split also lets you specify the split point, which is the location on the keyboard where the changeover between the two tones occurs.

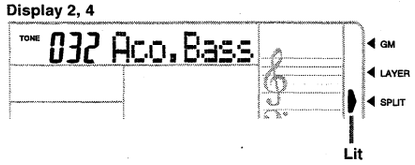
To split the keyboard

1. First select the main tone.
   Example: To select "048 STRINGS1" as the main tone, press the TONE button and then use the number buttons or [+] and [–] buttons to input 0, 4 and then 8.

Display 2

2. Press the **SPLIT button**.

Display 2, 4



3. Select the split tone.
   Example: To select "045 PIZZICATO STR" as the split tone, use the number buttons or [+] and [–] buttons to input 0, 4 and then 5.

Display 2

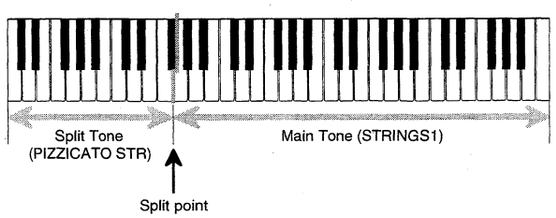
4. Specify the split point. While holding down the **SPLIT button**, press the keyboard where you want the leftmost key of the high end range to be.
   Example: To specify G3 as the split point, press the G3 key.

Display 2

5. Now try playing something on the keyboard.
   - Every key from F3 and below is assigned the PIZZICATO tone, while every key from G3 and above is assigned the STRINGS tone.

6. Press the **SPLIT button** again to unsplit the keyboard and return it to normal.

SPLIT



Using Layer and Split Together

You can use layer and split together to created a layered split keyboard. It makes no difference whether you layer tones first and then split the keyboard, or split the keyboard and then layer tones. When you use layer and split in combination, the high range of the keyboard is assigned two tones (main tone + layered tone), and the low range two tones (split tone + layered split tone).

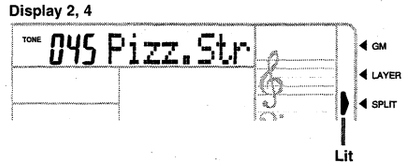
To split the keyboard and then layer tones

1. Press the **TONE button** and then input the tone number of the main tone.

Display 2

2. Press the **SPLIT button** and then input the number of the split tone.

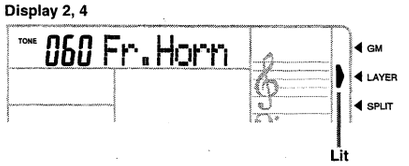
Display 2, 4



- After specifying the split tone, press the SPLIT button to unsplit the keyboard.

3. Press the **LAYER button** and then input the number of the layered tone.
   - Note that you can reverse steps 2 and 3, specifying the layered tone first and then the split tone.

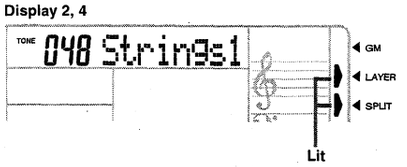
Display 2, 4



4. Press the **SPLIT button** or the **LAYER button** so both of the **SPLIT** and **LAYER indicators** are displayed.

5. Input the number of the layered split tone.

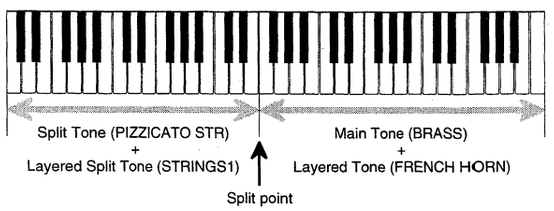
Display 2, 4



6. Specify the split point.
   - While holding down the SPLIT button, press the keyboard where you want the leftmost key of the low end range to be.

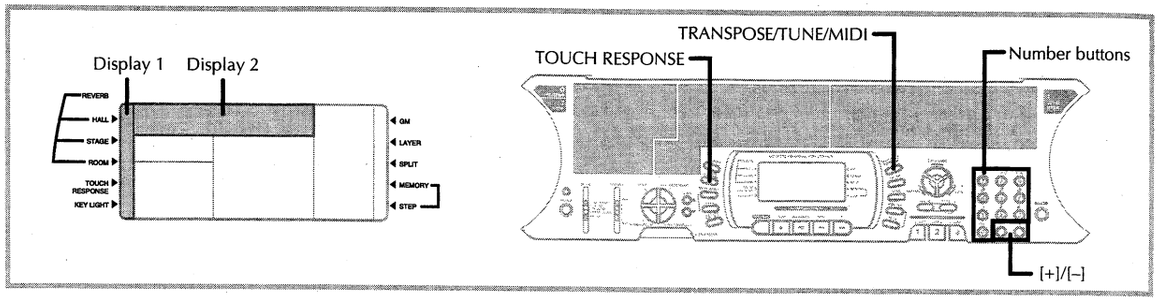
7. Play something on the keyboard.
   - Press the LAYER button to unlayer the keyboard, and the SPLIT button to unsplit it.

LAYER SPLIT



447B-E-034A

447B-E-035A

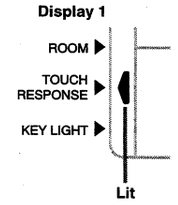


Using Touch Response

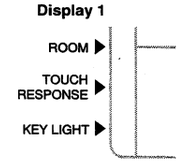
When touch response is turned on, the relative volume of sound output by the keyboard is varied in accordance with the amount of pressure applied, just like an acoustic piano.

To turn touch response on and off

1. Press the **TOUCH RESPONSE button** to toggle touch response on and off.
   - Touch response is on when touch response indicator is on.



   - Touch response is off when touch response indicator is off.



NOTES

- You can adjust touch response sensitivity using the procedure under "TOUCH CURVE" on page E-37.
- Touch response not only affects the keyboard's internal sound source, it also is output as MIDI data.
- Memory playback, accompaniment, and external MIDI note data does not affect the touch response setting.

Transposing the Keyboard

Transpose lets you raise and lower the overall key of the keyboard in semitone units. If you want to play an accompaniment for a vocalist who sings in a key that's different from the keyboard, for example, simply use transpose to change the key of the keyboard.

To transpose the keyboard

1. Press the **TRANSPOSE/TUNE/MIDI button** until the transpose screen appears on the display.

Display 2

2. Use the **[+]**, **[–]**, and the **number buttons** to change the transpose setting of the keyboard.
   Example: To transpose the keyboard five semitones upwards.

Display 2

NOTES

- The keyboard can be transposed within a range of –12 (one octave downwards) to +12 (one octave upwards).
- The default transpose setting is "00" when keyboard power is turned on.
- If you leave the transpose screen on the display for about five seconds without doing anything, the screen is automatically cleared.
- The transpose setting also affects playback from memory and Auto Accompaniment.

TRANSPOSE/TUNE/MIDI Button

Each press of the TRANSPOSE/TUNE/MIDI button cycles through a total of 12 setting screens: the transpose screen, the tuning screen, and 10 MIDI setting screens (page E-35). If you accidentally pass the screen you want to use, keep pressing the TRANSPOSE/TUNE/MIDI button until the screen appears again.

Tuning the Keyboard

Use the following procedure to fine tune the keyboard to match the tuning of another musical instrument.

To tune the keyboard

1. Press the **TRANSPOSE/TUNE/MIDI button** twice to display the tuning screen.

Display 2

2. Use the **[+]**, **[–]**, and the **number buttons** to adjust the tuning value.
   Example: To lower tuning by 20

Display 2

NOTES

- The keyboard can be tuned within a range of –50 cents to +50 cents. *100 cents is equivalent to one semitone.
- The default tuning setting is "00" when keyboard power is turned on.
- If you leave the tuning screen on the display for about five seconds without doing anything, the screen is automatically cleared.
- The tuning setting also affects playback from memory and Auto Accompaniment.

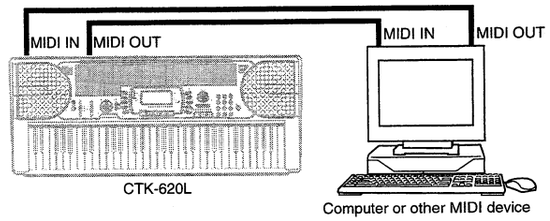
MIDI

What is MIDI?

The letters MIDI stand for Musical Instrument Digital Interface, which is the name of a worldwide standard for digital signals and connectors that makes it possible to exchange musical data between musical instruments and computers (machines) produced by different manufacturers. MIDI compatible equipment can exchange keyboard key press, key release, tone change, and other data as messages.
Though you do not need any special knowledge about MIDI to use this keyboard as a stand-alone unit, MIDI operations require a bit of specialized knowledge. This section provides you with an overview of MIDI that will help to get you going.

MIDI Connections

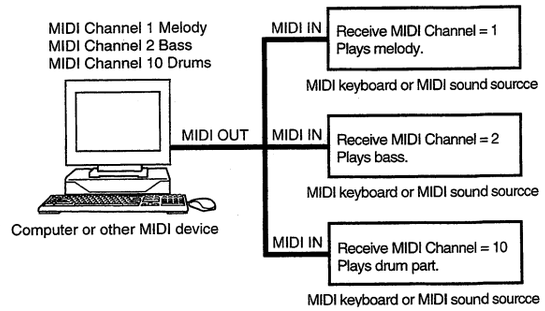
MIDI messages are send out through the MIDI OUT terminal of one machine to the MIDI IN terminal of another machine over a MIDI cable. To send a message from this keyboard to another machine, for example, you must use a MIDI cable to connect the MIDI OUT terminal of this keyboard to the MIDI IN terminal of the other machine. To send MIDI messages back to this keyboard, you need to use a MIDI cable to connect the other machine's MIDI OUT terminal to the MIDI IN terminal of this keyboard.
To use a computer or other MIDI device to record and playback the MIDI data produced by this keyboard, you must connect the MIDI IN and MIDI OUT terminals of both machines in order send and receive data.



- To use the MIDI THRU function of a connected computer, sequencer, or other MIDI device, be sure to turn this keyboard's LOCAL CONTROL off (page E-37).

MIDI Channels

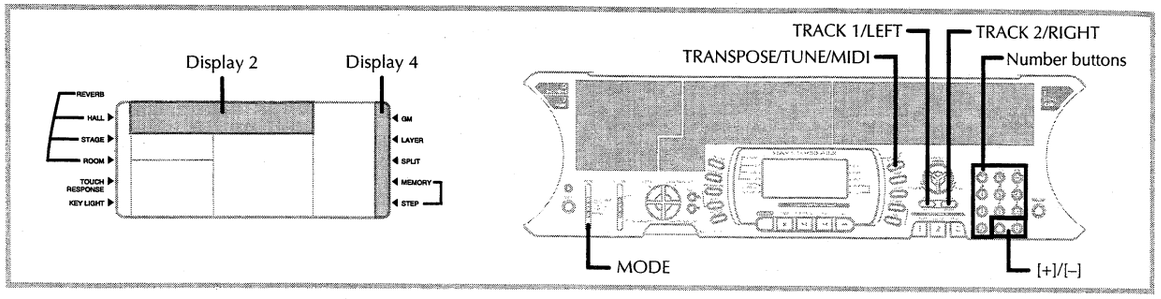
MIDI allows you to send the data for multiple parts at the same time, with each part being sent over a separate MIDI channel. There are 16 MIDI channels, numbered 1 through 16, and MIDI channel data is always included whenever you exchange data (key press, pedal operation, etc.)
Both the sending machine and the receiving machine must be set to the same channel for the receiving unit to correctly receive and play data. If the receiving machine is set to Channel 2, for example, it receives only MIDI Channel 2 data, and all other channels are ignored.



This keyboard is equipped with multi-timbre capabilities, which means it can receive messages over all 16 MIDI channels and play up to 16 parts at the same time.
Keyboard and pedal operations performed on this keyboard are sent out by selecting a MIDI channel (1 to 16) and then sending the appropriate message.

General MIDI

As we have already seen, MIDI makes is possible to exchange musical data between devices produced by different manufacturers. This musical data does not consist of the notes themselves, but rather information on whether a keyboard key is pressed or released, and the tone number.
If tone number 1 on a keyboard produced by Company A is PIANO while tone number 1 on a Company B's keyboard is BASS, for example, sending data from Company A's keyboard to Company B's keyboard produces a result entirely different from the original. If a computer, sequencer or other device with auto accompaniment capabilities is used to produce music data for the Company A keyboard which has 16 parts (16 channels) and then that data is sent to the Company B keyboard which can receive only 10 parts (10 channels), the parts that cannot be played will not be heard.
The standard for the tone numbering sequence, the number of pads, and other general factors that determine the sound source configuration, which was arrived at by mutual consultations by manufacturers, is called General MIDI.
The General MIDI standard defines the tone numbering sequence, the drum sound numbering sequence, the number of MIDI channels that can be used, and other general factors that determine the sound source configuration. Because of this, musical data produced on a General MIDI sound source can be played back using similar tones and identical nuances as the original, even when played on another manufacturers sound source.
This keyboard conforms with General MIDI standards, so it can be connected to a computer or other device and used to play back General MIDI data that has been purchased, downloaded from the Internet, or obtained from any other source.



Changing MIDI Settings

You can use this keyboard in combination with an external sequencer, synthesizer, or other MIDI device to play along with commercially available General MIDI software. This section tells you how to make the MIDI settings required when connecting to an external device.

TRANSPOSE/TUNE/MIDI Button

Each press of the TRANSPOSE/TUNE/MIDI button cycles through a total of 12 setting screens: the transpose screen, the tuning screen, and 10 MIDI setting screens. If you accidentally pass the screen you want to use, keep pressing the TRANSPOSE/TUNE/MIDI button until the screen appears again. Also note that leaving a setting screen is automatically cleared from the display if you do not perform any operation for about five seconds.

GM MODE (Default: Off)

on: This keyboard plays General MIDI data from a computer or other external device. MIDI IN CHORD JUDGE cannot be used when GM MODE is turned on.

oFF:MIDI IN CHORD JUDGE can be used.

1. Press the **TRANSPOSE/TUNE/MIDI button** until the GM MODE screen appears.
Example: When GM MODE is turned off

Display 2

2. Use the **[+]** and **[–]** or **[0]** and **[1]** buttons to turn the setting on and off.
Example: To turn GM MODE on

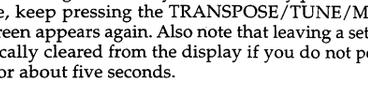
Display 2, 4

KEYBOARD CHANNEL

The keyboard channel is the channel used to send MIDI messages from this keyboard to an external device. You can specify one channel from 1 to 16 as the keyboard channel.

1. Press the **TRANSPOSE/TUNE/MIDI button** until the KEYBOARD CHANNEL screen appears.

Display 2



2. Use the **[+]**, **[–]**, and the **number buttons** to change the channel number.
Example: To specify channel 4

Display 2

NAVIGATE CHANNEL (Default: 4)

When MIDI messages are received from an external device for play on this keyboard, the navigate channel is the channel whose note data appears on the display and is used to light keyboard keys. You can select one channel from 1 to 8 as the navigate channel. Since this setting lets you use the data on any channel of commercially available MIDI software to light the keyboard keys, you can analyze how different parts of an arrangement are played.

1. Press the **TRANSPOSE/TUNE/MIDI button** until the NAVIGATE CHANNEL screen appears.

Display 2

2. Use the **[+]**, **[–]**, and the **number buttons** **[1]** through **[8]** to change the channel number.
Example: To specify channel 2

Display 2

NOTE

The navigate channel automatically changes to 1 whenever you turn MIDI IN CHORD JUDGE.

To turn off specific sounds before playing back MIDI data that is being received

<<Navigate channel on/off>>

While playing MIDI data, press the **TRACK2/RIGHT button**.

- This cuts the sound of the navigate channel, but keyboard keys continue to light in accordance with the channel's data as it is received. Press TRACK2/RIGHT button again to turn the channel back on.

<<Next lower channel from navigate channel on/off>>

While playing MIDI data, press the **TRACK1/LEFT button**.

- This cuts the sound of the channel whose number is one less than the navigate channel, but keyboard keys continue to light in accordance with the channel's data as it is received. Press TRACK1/LEFT button again to turn the channel back on.

Example: If the navigate channel is channel 4, the above operation turns off channel 3. If the navigate channel is channel 1 or 2, the above operation turns off channel 8.

MIDI IN CHORD JUDGE (Default: Off)

on: When a chord specification method is selected by the MODE switch, chords are specified by the keyboard channel note data input from the MIDI IN terminal.

oFF:MIDI IN CHORD JUDGE is turned off.

1. Press the **TRANSPOSE/TUNE/MIDI button** until the MIDI IN CHORD JUDGE screen appears.

Display 2

2. Use the **[+]** and **[–]** or **[0]** and **[1]** **buttons** to turn the setting on and off.
Example: To turn MIDI IN CHORD JUDGE on

Display 2

NOTE

MIDI IN CHORD JUDGE automatically turns off whenever you change the navigate channel to any channel besides 01.

LOCAL CONTROL (Default: On)

This setting determines whether or not the keyboard and sound source of this keyboard are connected internally. When recording to a computer or other external device connected to this keyboard's MIDI IN/OUT terminal, it helps if you turn LOCAL CONTROL off.

on: Anything played on the keyboard is sounded by the internal sound source and simultaneously output as a MIDI message from the MIDI OUT terminal.

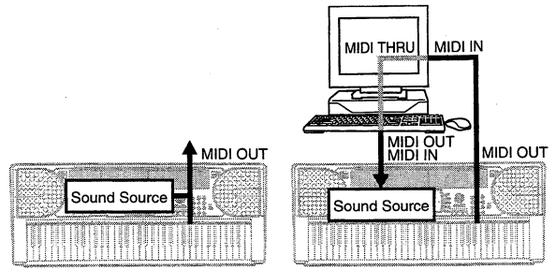
oFF: Anything played on the keyboard is output as a MIDI message from the MIDI OUT terminal, without being sounded by the internal sound source. Turn LOCAL CONTROL off whenever you are using the MIDI THRU function of a computer or other external device. Also note that the no sound is produced by the keyboard if LOCAL CONTROL is turned off and no external device is connected.

1. Press the **TRANSPOSE/TUNE/MIDI button** until the LOCAL CONTROL screen appears.
Example: When LOCAL CONTROL is on

Display 2

2. Use the **[+]** and **[–]** or **[0]** and **[1]** **buttons** to turn the setting on and off.
Example: To turn LOCAL CONTROL off

Display 2



LOCAL CONTROL On
Notes played on the keyboard are sounded by the internal sound source and output as MIDI messages from the MIDI OUT terminal.

LOCAL CONTROL Off
Notes played on the keyboard are output as MIDI messages from the MIDI OUT terminal, but not sounded directly by the internal sound source. The MIDI THRU terminal of the connected device can be used to return the MIDI message and sound it on this keyboard's sound source.

ACCOMP MIDI OUT (Default: Off)

on: Auto Accompaniment is played by the keyboard and the corresponding MIDI message is output from the MIDI OUT terminal.

oFF: Auto Accompaniment MIDI messages are not output from the MIDI OUT terminal.

1. Press the **TRANSPOSE/TUNE/MIDI button** until the ACCOMP MIDI OUT screen appears.
Example: When ACCOMP MIDI OUT is off

Display 2

2. Use the **[+]** and **[–]** or **[0]** and **[1]** **buttons** to turn the setting on and off.
Example: To turn ACCOMP MIDI OUT on

Display 2

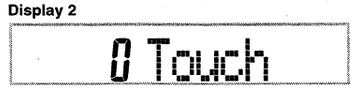
TOUCH CURVE (Default: 0)

0: Normal touch curve

1: Louder than normal tone, even when little pressure is used to press keyboard keys. When touch response is turned off, sound is produced at a louder volume than normal.

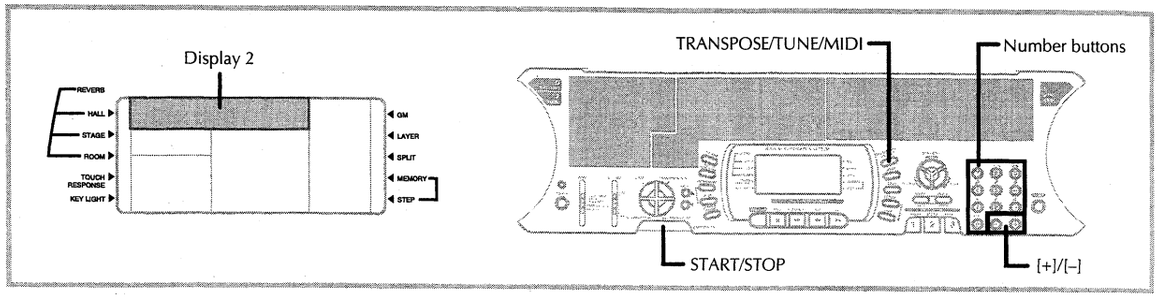
1. Press the **TRANSPOSE/TUNE/MIDI button** until the TOUCH CURVE SELECT screen appears.

Display 2



2. Use the **[+]** and **[–]** or **[0]** and **[1]** **buttons** to change the setting.
Example: To select touch curve 1

Display 2



ASSIGNABLE JACK

SUS(sustain): Specifies a sustain*1 effect when the pedal is depressed.

SoS (sostenuto): Specifies a sostenuto*2 effect when the pedal is depressed.

SFt (soft): Specifies reduction of the sound's volume when the pedal is depressed.

rHy (rhythm): Specifies START/STOP button operation when the pedal is depressed.

1. Press the **TRANSPOSE/TUNE/MIDI button** until the ASSIGNABLE JACK screen appears.
Example: When sustain is currently set

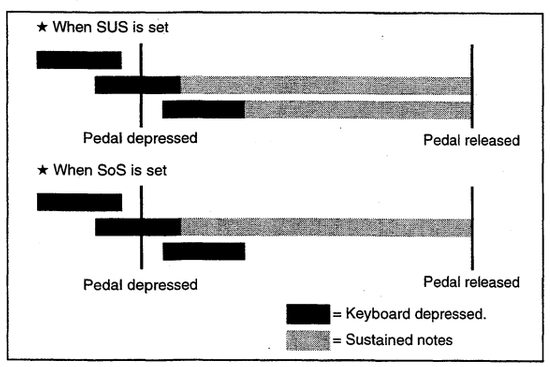
Display 2

2. Use the **[+]** and **[–]** or **[0]**, **[1]**, **[2]**, and **[3] buttons** to change the setting.
Example: To select rhythm

Display 2

***1 Sustain**
With piano tones and other sounds that decay, the pedal acts as a damper pedal, with sounds being sustained longer when the pedal is depressed. With organ tones and other continuous sounds, notes played on the keyboard continue to sound until the pedal is released. In either case, the sustain effect is also applied to any notes that are played while the pedal is depressed.

***2 Sostenuto**
This effect performs the same way as sustain, except that it is applied only to notes that are sounding already when the pedal is depressed. It does not affect notes that are played after the pedal is depressed.



SOUND RANGE SHIFT (Default: On)

on: Shifts low range tones one octave lower and 072 PICCOLO one octave higher.

oFF: Plays low range tones and 072 PICCOLO at their normal levels.

1. Press the **TRANSPOSE/TUNE/MIDI button** until the SOUND RANGE SHIFT screen appears.

Display 2

2. Use the **[+]** and **[–]** or **[0]** and **[1] buttons** to change the setting.
Example: To turn SOUND RANGE SHIFT off

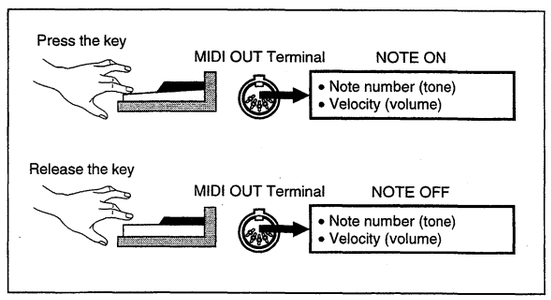
Display 2

Messages

There is a wide variety of messages defined under the MIDI standard, and this section details the particular messages that can be sent and received by this keyboard. An asterisk is used to mark messages that affect the entire keyboard. Messages without an asterisk are those that affect only a particular channel.

NOTE ON/OFF

This message sends data when a key is pressed (NOTE ON) or released (NOTE OFF).
A NOTE ON/OFF message include a note number (to indicate note whose key is being pressed or released) and velocity (keyboard pressure as a value from 1 to 127). NOTE ON velocity is always used to determine the relative volume of the note. This keyboard does not receive NOTE OFF velocity data.
Whenever you press or release a key on this keyboard, the corresponding NOTE ON or NOTE OFF message is sent from the MIDI OUT terminal.



NOTE
The pitch of a note depends on the tone that is being used, as shown in the Note Table on page A-1. Whenever this keyboard receives a note number that is outside its range for that tone, the same tone in the nearest available octave is substituted.

PROGRAM CHANGE

This is the tone selection message. PROGRAM CHANGE can contain tone data within the range of 0 to 127.
A PROGRAM CHANGE message is sent out through this keyboard's MIDI OUT terminal whenever you manually change its tone number. Receipt of a PROGRAM CHANGE message from an external machine changes the tone setting of this keyboard.

NOTE
This keyboard supports 128 tones in the range 0 to 127. However, Channel 10 is a percussion-only channel, and Channels 0, 8, 16, 24, 25, 32, 40, 48, and 62 correspond to the nine drum set sounds of this keyboard.

PITCH BEND

This message carries pitch bend information for smoothly sliding the pitch upwards or downwards during keyboard play. This keyboard does not send pitch bend data, but is can receive such data.

CONTROL CHANGE

This message adds effects such as vibrato and volume changes applied during keyboard play. CONTROL CHANGE data includes a control number (to identify the effect type) and a control value (to specify the on/off status and depth of the effect).
The following is a list of data that can be send or received using CONTROL CHANGE.

Effect	Control Number
★ Modulation	1
★ Volume	7
★ Pan	10
★ Expression	11
Hold1	64
Sostenuto	66
Soft Pedal	67
RPN*	100 / 101
Data Entry	6 / 38

★ indicates receive-only messages

* RPN stands for Registered Parameter Number, which is a special control change number used when combining multiple control changes. The parameter being controlled is selected using the control values of control numbers 100 and 101, and then settings are made using the control values of DATA ENTRY (control numbers 6 and 38).
This keyboard uses RPN to control this keyboard's pitch bend sense (pitch change width in accordance with bend data) from another external MIDI device, transpose (this keyboard's overall tuning adjusted in halftone units), and tune (this keyboard's overall fine tuning).

NOTE
Sustain (control number 64), sostenuto (control number 66), and soft (control number 66) effects applied using the foot pedal are also applied.

ALL SOUND OFF

This message forces all sound being produced over the current channel to turn off, regardless of how the sound is being produced.

ALL NOTES OFF

This message turns off all note data sent from an external device and currently being sounded on the channel.

- Any notes being sustained using a sustain pedal or sostenuto pedal continue to sound until the next pedal off.

RESET ALL CONTROLLERS

This messages initializes pitch bend and all other control changes.

SYSTEM EXCLUSIVE*

This message is used to control system exclusives, which are tone fine adjustments that are unique to a particular machine. Originally, system exclusives were unique to a particular model, but now there are also universal system exclusives that are applicable to machines that are different models and even produced by different manufacturers.
The following are the system exclusive messages supported by this keyboard.

■ GM SYSTEM ON ([F0][7E][7F][09][01][F7])
GM SYSTEM ON is used by an external machine to turn on this keyboard's GM system. GM stands for General MIDI.

- GM SYSTEM ON takes more time to process than other messages, so when GM SYSTEM ON is stored in the sequencer it can take more than 100msec until the next message.

■ GM SYSTEM OFF ([F0][7E][7F][09][02][F7])
GM SYSTEM OFF is used by an external machine to turn off this keyboard's GM system.

■ EFFECT CHANGE ([F0][44][0E][09][XX][F7])
EFFECT CHANGE switches the keyboard's internal digital effects. The [XX] parameter in the syntax noted in the title stands for a hexadecimal value that represents a effect number sent from an external machine. The following shows the hexadecimal values that can be specified and their meanings.

Effect Number	Digital Effect	hexadecimal Value
0	ROOM	00
1	STAGE	01
2	HALL	02
oFF	OFF	0F

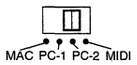
Playing the Keyboard From a Computer (CTK-625L Only)

The General MIDI compatible sound source of this keyboard means you can play it using MIDI signals from a computer. You can also send MIDI signals from this keyboard to a computer.

To connect to a computer

Be sure to turn off this keyboard and your computer before connecting them. You should also set the volume controller of this keyboard to a relatively low volume.

1. Slide the **COMPUTER selector** to the setting that matches the type of computer you are connecting to.

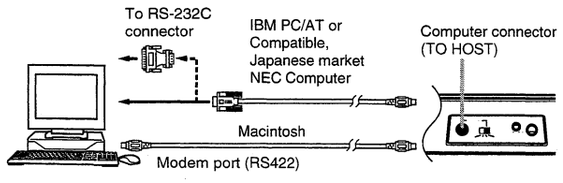


PC-1 : Japanese market NEC Computer (31.25 kHz)
PC-2 : IBM PC/AT or Compatible (38.4 kHz)
MAC : Macintosh
MIDI : MIDI keyboard or other MIDI device (using the MIDI terminals)

NOTE

Be sure to set the COMPUTER selector to MIDI whenever using the MIDI terminals. Signals will not go to the MIDI terminals when the selector is in any other position.

2. Connect the keyboard's computer connector to your computer's serial connector.



3. Turn on this keyboard, and then turn on your computer or other connected device.

4. Start up the software you want to use on your computer.

NOTES

- Make sure keyboard power is turned off before changing the COMPUTER selector setting. Any changes made while power is turned on are ignored.
  Correct operation may not be possible if the COMPUTER selector setting does not match the type of computer you are using.
- RS-232C ports come in two types 25-pin and 9-pin. This keyboard can be connected to either type of port, must make sure that the cable you use is one that matches the type of port equipped on your computer.
- The RS-232C interfaces equipped on Japanese market NEC Computer come in two types: 31.25 kHz and 38.4 kHz. Set the COMPUTER selector to either PC-1 (31.25 kHz) or PC-2(38.4 kHz) in accordance with the documentation that comes with the music software or serial driver software you are using.

Troubleshooting

Problem	Possible Cause	Action	See page
No keyboard Sound	1. Power supply problem.	1. Correctly attach the AC adaptor, make sure that batteries poles (+/–) are facing correctly, and check to make sure that batteries are not dead.	Page E-12
	2. Power is not turned on.	2. Press the POWER button to turn on power.	Page E-14
	3. Volume setting is too low.	3. Use the VOLUME slider to increase volume.	Page E-14
	4. The MODE switch is in the CASIO CHORD or FINGERED position.	4. Normal play is not possible on the accompaniment keyboard while the MODE switch is set to CASIO CHORD or FINGERED. Change the MODE switch setting to NORMAL.	Page E-16
	5. LOCAL CONTROL is off.	5. Turn on LOCAL CONTROL.	Page E-37
	6. MIDI data has changed the VOLUME and EXPRESSION settings to 0.	6. Adjust both parameters.	Page E-39
Any of the following symptoms while using battery power. • Dim power supply indicator • Instrument does not turn on. • Dim, difficult to read display • Abnormally low speaker/headphone volume • Distortion of sound output • Occasional interruption of sound when playing at high volumes • Sudden power failure when playing at high volumes • Dimming of the display when playing at high volume • Abnormal rhythm pattern and demo tune play • Dimming of keyboard lights when notes sound. ●CTK-625L additional symptoms • Abnormally low microphone volume • Distortion of microphone input • Dim power supply indicator when microphone is used • Sudden power failure when using the microphone • Loss of power, sound distortion, or low volume when playing from a connected computer or MIDI device	Low battery power	Replace the batteries with a set of new ones or use the AC adaptor.	Page E-12
Auto Accompaniment does not sound.	Accompaniment volume is set to 000.	Use the ACCOMP VOLUME button to increase the volume.	Page E-19
Sound output does not change when key pressure is varied.	Touch response is turned off.	Press the TOUCH RESPONSE button to turn it on.	Page E-34
Key light stays on.	Keyboard is waiting for play of the correct note during Step 1 or Step 2 play.	1. Press the lit key to continue with Step 1 or Step 2 play. 2. Press the START/STOP button to quit Step 1 or Step 2 play.	Page E-22 Page E-23
Keys are lit though no sound is being produced.	Power on alert is reminding you that power was left on without any operation being performed.	Press any button or keyboard key to restore power to normal.	Page E-13
When playing with another MIDI instrument, keys or tunings do not match.	Transpose or tuning is set to a value other than 00.	Use the TRANSPOSE/TUNE/MIDI button to display the applicable setting screens and set both transpose and tuning to 00.	Page E-36
Cannot record Auto Accompaniment or rhythm.	Track other than Track 1 is selected as the recording track.	Use the track select buttons to select Track 1. (Track 2 is melody track.)	Page E-25
When playing General MIDI data with a computer, playback notes do not match those produced when lit keys are pressed.	Wrong SOUND RANGE SHIFT setting	Use the TRANSPOSE/TUNE/MIDI button to display the SOUND RANGE SHIFT screen and correct the setting.	Page E-38
Playing on the keyboard produces an unnatural sound when connected to a computer.	The computer's MIDI THRU function is turned on.	Turn off the MIDI THRU function on the computer or turn off LOCAL CONTROL on the keyboard.	Page E-37
Cannot record chord accompaniment data on a computer.	ACCOMP MIDI OUT is turned off.	Turn on ACCOMP MIDI OUT.	Page E-37
MIDI function does not work (CTK-625L only).	COMPUTER selector is not in the MIDI position.	Set the COMPUTER selector to MIDI.	Page E-40
Static interference while using a microphone (CTK-625L only)	Use of the wrong type of microphone.	Use only a metal-shielded cannon type microphone.	Page E-11
No sound through the microphone (CTK-625L only).	Microphone volume is set too low.	Adjust the microphone volume.	Page E-11

Specifications

Model:	CTK-620L/625L
Keyboard:	61 standard-size keys, 5 octaves (with touch response on/off)
Key Light System:	Can be turned on and off (up to 10 keys can be lit at the same time)
Tones:	137 (128 General MIDI tones + 9 drum tones); with layer and split
Rhythm Instrument Tones:	61
Polyphony:	24 notes maximum (12 for certain tones)
Digital Effects:	3 reverb types (HALL, STAGE, ROOM)
Auto Accompaniment	
Rhythm Patterns:	100
Tempo:	Variable (216 steps, ♩ = 40 to 255)
Chords:	3 fingering methods (CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD)
Rhythm Controller:	START/STOP, INTRO, NORMAL/NORMAL FILL-IN, VARIATION/VARIATION FILL-IN, SYNCHRO/ENDING
Accomp Volume:	0 to 127 (128 steps)
3-step Lesson:	3 lessons (Step 1, 2, 3)
Playback:	Repeat play of a single tune
Song Bank	
Number of Tunes:	100
Controllers:	PLAY/PAUSE, STOP, FF, REW, TRACK 1/LEFT, TRACK 2/RIGHT
Musical Information Function:	Tone, Auto Accompaniment, Song Bank numbers and names; staff notation, tempo, metronome, measure and beat number, step lesson display, chord name, dynamic mark, fingering, pedal operation
Metronome:	On/Off
Beat Specification:	1 to 6
Memory	
Songs:	2
Recording Tracks:	2
Recording Methods:	Real-time, step
Memory Capacity:	Approximately 5,200 notes (total for two songs)
MIDI:	16 multi-timbre receive, GM Level 1 standard
Other Functions	
Transpose:	25 steps (-12 semitones to +12 semitones)
Tuning:	101 steps (A4 = approximatery 440Hz ±50Cents)
Terminals	
MIDI Terminals:	IN, OUT
Assignable Jack:	Standard jack (sustain, sostenuto, soft, rhythm start/stop)
Headphone/Output Terminal:	Stereo standard jack
Output Impedance:	100Ω
Output Voltage:	4.5V (RMS) MAX (CTK-620L) /6.0V (RMS) MAX (CTK-625L)
Microphone Jack(CTK-625L only):	Monaural standard jack With microphone volume controller. Input Impedance: 2kΩ
Computer Connector (CTK-625L only):	Mini DIN jack (RS-232C/422)
Power Jack:	9V DC
Power Supply:	2-way
Batteries:	6 D-size batteries
Battery Life:	Approximately 5 hours continuous operation on manganese batteries
AC Adaptor:	AD-5
Auto Power Off:	Turns power off approximately 6 minutes after last key operation. Enabled under batter power only, can be disabled manually.
Speaker Output:	2.5W + 2.5W
Power Consumption:	9V ⎓ 7.7W
Dimensions:	96.1 x 39.1 x 14.4 cm (37 7/8 x 15 3/8 x 5 11/16 inch)
Weight:	Approximately 6.0 kg (13.25 lbs)(without batteries)

• *Design and specifications are subject to change without notice.*

447B-E-044C

Bienvenido...

¡A la familia feliz de propietarios satisfechos de los instrumentos musicales electrónicos CASIO! Para aprovechar al máximo de todas las características y funciones del teclado, lea detalladamente este manual y téngalo a mano para referencias futuras.

¡Importante!

Cambie rápidamente las pilas o utilice el adaptador de CA siempre que observe cualquiera de los síntomas siguientes.

- Indicador de alimentación débil.
- El instrumento no se activa.
- Presentación oscura y difícil de leer.
- Volumen de altavoz/auricular anormalmente bajo.
- Salida de sonido distorsionada.
- Interrupción ocasional de sonido cuando se ejecuta en volúmenes altos.
- Falla de alimentación repentina cuando se ejecuta en volúmenes altos.
- Oscurecimiento de la presentación cuando se ejecuta en volumen alto.
- Ejecución anormal de melodía de demostración y patrón de ritmo.
- Oscurecimiento de las luces del teclado cuando suenan las notas.

● Síntomas adicionales de energía de pila baja del modelo CTK-625L

- Volumen de micrófono anormalmente bajo.
- Distorsión de entrada de micrófono.
- Indicador de alimentación oscura cuando se usa el micrófono.
- Falla de energía repentina cuando se usa el micrófono.
- Pérdida de potencia, distorsión de sonido o volumen bajo cuando se ejecuta desde una computadora o dispositivo MIDI conectado.

- IBM PC/AT es marca registrada de International Business Machiness Corporation.
- Macintosh es marca registrada de Apple Computer, Inc.

El uso de cualquier otro nombre de producto o empresa no debe considerarse como que afecta la validez de cualquier marca registrada o marca de servicio. Todos los otros nombres de productos y compañías mencionados aquí pueden ser marcas registradas de sus propietarios respectivos.

CE
CASIO ELECTRONICS CO., LTD.
Unit 6, 1000
North Circular Road
London NW2 7JD, U.K.

Esta marca es válida solamente en los países de la UE.
Guarde toda información para referencia futura.

447B-E-045C

Características principales

❒ 137 sonidos

- Se proporciona de todo, desde instrumentos de orquesta a sonidos sintetizados, juegos de baterías y aun más.

❒ 100 ritmos

- Una selección de ritmos que cubren desde rock, populares, jazz y cualquier otro estilo musical imaginable.

❒ Acompañamiento automático

- Simplemente especifique un acorde y el teclado automáticamente ejecuta las partes de ritmo, bajo y acordes correctas.

❒ 100 melodías incorporadas

- Una simple operación corta la parte melódica de cualquiera de las 100 melodías del banco de canciones de modo que puede ejecutar junto con el teclado.

❒ Sistema de iluminación de tecla con lección de 3 pasos

- Utilice cualquiera de las 100 melodías del banco de canciones para aprender a tocar, a medida que la luz de las teclas del teclado le indican las notas correctas. Primero practique la sincronización de las notas. Luego, ejecute en conjunto con su propio ritmo. Pronto estará listo para el paso tres, en donde ejecutará en conjunto a la velocidad normal.
- Tenga en cuenta que las luces de las teclas pueden ser difíciles de ver bajo la luz directa del sol o bajo otras luces muy brillantes.

❒ Presentación grande con una gran cantidad de información musical

- Una presentación grande e informativa le muestran qué dedos usar, qué teclas presionar, la notación de barras de las notas que se están ejecutando y mucho más.

❒ Función de memoria

- Grabe hasta dos partes en la memoria para reproducir posteriormente. También se pueden crear ejecuciones en conjunto reales usando la función de acompañamiento automático.

❒ Compatibilidad con la MIDI General

- Los sonidos de la MIDI General le permiten la conexión a una computadora personal y disfrutar las capacidades de "música de escritorio". Este teclado puede usarse como un dispositivo de ingreso de música de escritorio o como una fuente de sonido, y es perfecto para la reproducción de software musical de la MIDI General grabados y disponibles comercialmente.

❒ Las teclas se iluminan para mostrar los mensajes MIDI recibidos

- El teclado puede ser ajustado de modo que sus teclas se iluminen de acuerdo con los canales de software musical de la MIDI General disponible comercialmente. Aun puede desactivar la salida de un canal y ejecutar en conjunto con el teclado.

❒ Reverberación

- La reverberación incorporada le permite seleccionar desde efectos de escenario de habitación y sala de concierto.

❒ Se provee un terminal de conexión a computadora para la conexión directa a una computadora (CTK-625L).

- La conexión a una computadora hace posible el envío y recepción de datos MIDI sobre una red.

447B-E-046C

Precauciones de seguridad

Símbolos

En este manual de operación y en el producto propiamente dicho, se usan varios símbolos para asegurar que el producto sea usado de manera segura y correcta, y para prevenir de lesiones personales como así también de daños a la propiedad. Estos símbolos junto con sus significados se muestran y explican a continuación.

ADVERTENCIA
Esta indicación estipula la existencia de riesgos de muerte o lesiones serias, si el producto llega a operarse incorrectamente al ignorarse esta indicación.

PRECAUCION
Esta indicación estipula la existencia de riesgos de lesiones, así también como la posibilidad de ocurrencia de daños físicos, solamente si el producto se opera incorrectamente ignorándose esta indicación.

Ejemplos de símbolos

Este símbolo triangular (△) significa que el usuario debe tener cuidado. (El ejemplo de la izquierda indica precaución de descargas eléctricas.)

Este círculo con una línea atravesada (⃠) significa que la acción indicada no debe ser realizada. Indicaciones dentro o cerca de este símbolo están específicamente prohibidos. (El ejemplo de la izquierda indica que el desarmado está prohibido.)

El punto negro (●) significa que la acción indicada debe ser realizada. Las indicaciones dentro de este símbolo son las acciones que son específicamente instruídas para ser realizadas. (El ejemplo de la izquierda indica que el enchufe de alimentación debe ser desenchufado del tomacorriente.)

⚠ ADVERTENCIA

Utilice esta precaución en relación a la manipulación del adaptador de CA.

- No utilice un voltaje diferente que el indicado para el voltaje de suministro de alimentación. El uso de un voltaje diferente al indicado puede ocasionar incendios o descargas eléctricas.
- Si el cable de alimentación llega a dañarse (alambres expuestos, desconexión, etc.), compre un nuevo adaptador de CA a su vendedor autorizado. El uso de un cable dañado puede ocasionar incendios o descargas eléctricas.
- No corte ni dañe el cable de alimentación. Tampoco coloque objetos encima del mismo ni lo someta a un calor excesivo. Daños al cable de alimentación pueden ocasionar incendios o descargas eléctricas.
- No intente dar forma al cable de alimentación ni lo sujete a un excesivo doblado, torcedura ni tracción. Esto puede ocasionar incendios o descargas eléctricas.
- El uso de un adaptador diferente al especificado puede ocasionar incendios, descargas eléctricas o fallas de funcionamiento.

No coloque el instrumento o su soporte sobre una superficie desnivelada o inestable.

- Colocando el instrumento o su soporte sobre una superficie desnivelada o inestable puede ocasionar su caída, creando el peligro de lesiones personales.

No coloque recipientes que contengan agua u otros líquidos sobre el instrumento.

- No coloque los siguientes objetos sobre el instrumento. Colocando tales objetos sobre el instrumento puede ocasionar incendios o descargas eléctricas, en el caso de derrames o si ingresan dentro del instrumento.
  - Los recipientes llenos de agua u otros líquidos (incluyendo envases, floreros, copas, cosméticos y medicinas).
  - Pequeños objetos metálicos (incluyendo horquillas para el cabello, agujas de coser y monedas).
  - Objetos inflamables.

  En el caso de que un objeto extraño ingrese dentro del instrumento, lleve a cabo las acciones siguientes:
  1. Desactive la alimentación.
  2. Desenchufe el adaptador de CA desde el tomacorriente de la pared.
  3. Si hay pilas colocadas dentro del teclado, retírelas.
     - En el momento de retirarlas, no toque las pilas directamente con las manos. Pueden estar calientes o el fluido de pila puede haber fugado de las mismas.
  4. Consulte con el concesionario en donde compró el teclado o con un agente de servicio CASIO autorizado.

447B-E-047A

No desarme ni modifique el instrumento.

- No intente desarmar ni modificar el instrumento, ni los accesorios o productos que se venden separadamente. Esto puede ocasionar incendios, descargas eléctricas o fallas de funcionamiento. Las inspecciones, ajustes o reparaciones, deben solicitarse a su vendedor autorizado.

No lo utilice si existe alguna anormalidad o falla de funcionamiento.

- No utilice el instrumento si se observan anormalidades tales como la presencia de humo u olores anormales. Tampoco utilice el instrumento si se observan fallas tales como falta de sonido o falta de alimentación. El uso bajo tales condiciones puede ocasionar incendios o descargas eléctricas. En tales casos, lleve inmediatamente a cabo las siguientes acciones. No intente reparar el instrumento por su propia cuenta ya que es extremadamente peligroso.
  1. Desactive la alimentación.
  2. Desenchufe el adaptador de CA desde el tomacorriente de la pared.

  3. Si hay pilas colocadas dentro del teclado, retírelas.
     - En el momento de retirarlas, no toque las pilas directamente con las manos. Pueden estar calientes o el fluido de pila puede haber fugado de las mismas.
  4. Consulte con el concesionario en donde compró el teclado o con un agente de servicio CASIO autorizado.

En caso de que el instrumento se caiga:

- En caso de que el instrumento se haya caído o dañado, lleve a cabo las siguientes acciones. El uso continuado bajo tales condiciones puede ocasionar incendios o descargas eléctricas.
  1. Desactive la alimentación.
  2. Desenchufe el adaptador de CA desde el tomacorriente de la pared.

  3. Si hay pilas colocadas dentro del teclado, retírelas.
     - En el momento de retirarlas, no toque las pilas directamente con las manos. Pueden estar calientes o el fluido de pila puede haber fugado de las mismas.
  4. Consulte con el concesionario en donde compró el teclado o con un agente de servicio CASIO autorizado.

Tenga cuidado con las bolsas en la presencia de niños.

- No coloque bolsas de los instrumentos, accesorios y productos vendidos separadamente sobre la cabeza. Esto puede ocasionar sofocaciones. Se debe prestar precaución especial en los hogares en donde hay niños pequeños.

⚠ PRECAUCION

Adaptador de CA

- No coloque el cable de alimentación cerca de calefactores u otros aparatos que generen calor. Esto puede ocasionar que el cable se derrita pudiendo ocasionar posibles incendios o descargas eléctricas.
- Cuando desenchufe el adaptador de CA desde un tomacorriente, asegúrese siempre de tomar del adaptador propiamente dicho y no del cable. Tirando excesivamente del cable puede ocasionar daños o roturas, pudiendo ocasionar posibles incendios o descargas eléctricas.
- No toque el adaptador de CA con las manos húmedas al desenchufar. Esto puede ocasionar descargas eléctricas.
- Cuando no utilice el instrumento durante un largo período de tiempo como en el caso de salir de viaje, por razones de seguridad asegúrese siempre de desenchufar el adaptador de CA desde el tomacorriente.

- Luego de usar el instrumento, desactive la alimentación y desenchufe el adaptador de CA del tomacorriente.

Pilas

- El uso inapropiado de las pilas puede ocasionar la ruptura o sulfatación de las pilas. Esto puede causar lesiones, fallas de funcionamiento del instrumento o descoloración de muebles y otros elementos, debido a la adherencia del líquido de la pila. Tenga en cuenta los puntos siguientes:
  - Coloque las pilas adecuadamente de modo que sus polaridades (+,–) coincidan con las indicadas en el instrumento.
  - Por razones de seguridad y para evitar la sulfatación de las pilas, cuando no vaya a usar el instrumento durante un largo período de tiempo, como en el caso de salir de viaje, asegúrese siempre de sacar las pilas del instrumento.
  - Utilice siempre el mismo tipo de pilas.
  - No mezcle pilas usadas con pilas nuevas.
  - No descarte las pilas incinerándolas, no las ponga en cortocircuito, ni tampoco las desarme ni las exponga a un calor excesivo.
  - Reemplace las pilas agotadas tan pronto como sea posible.
  - No intente recargas las pilas.

Transporte

- Cuando transporte el instrumento, asegúrese siempre de desenchufar el adaptador de CA desde el tomacorriente, y cerciórese de que todas las conexiones externas han sido desconectadas. Solamente entonces el instrumento podrá ser transportado. Si no cumple con lo anterior, el cable puede dañarse causando posibles incendios o descargas eléctricas.

Cuidado

- Cuando limpie el instrumento, por razones de seguridad, asegúrese primero de desenchufar el adaptador de CA desde el tomacorriente. También saque las pilas si el instrumento está con las pilas.

Sitio de instalación

- No instale el instrumento en ubicaciones con alta humedad o en donde se acumula mucho polvo. Esto puede ocasionar incendios o descargas eléctricas.
- No instale el instrumento en lugares expuestos a humos o vapores grasos tales como cocinas o cerca de humidificadores. Esto puede causar incendios o descargas eléctricas.

No coloque el teclado enclma de un mueble barnizado.

- Los apoyos de caucho siliconado del instrumento pueden eventualmente ennegrecer o dejar marcada la superficie barnizada. Utilice una carpeta de paño de fieltro para aislar los apoyos o preferiblemente utilice un soporte de instrumento musical CASIO diseñado para su teclado.

No coloque objetos pesados sobre el instrumento.

- No coloque objetos pesados sobre el instrumento. Esto puede ocasionar que el instrumento se vuelque o rompa, resultando en lesiones personales.

Volumen

- Niveles de volumen muy altos pueden dañar la audición. Evite usar el instrumento con un ajuste de volumen muy alto durante mucho tiempo. Consulte con un médico en caso de detectar irregularidades en la audición o zumbidos en los oídos.

Precauciones con la pantalla de cristal líquido (PCL)

- Evite fuertes impactos a la pantalla de CL del teclado, ya que puede romper o rajar el vidrio de la pantalla de CL creando el peligro de lesiones personales.
- En caso de que la pantalla de CL se raje o rompa, no permita que el líquido del interior de la pantalla se ponga en contacto con su piel, lo que puede ocasionar inflamación y enrojecimiento de la piel.
  *En caso de que el líquido de la pantalla de CL se ponga en contacto con su boca, lave inmediatamente su boca con agua y luego consulte con un médico.
  *En caso de que el líquido de la pantalla de CL se ponga en contacto con sus ojos o piel, lave inmediatamente con abundante agua durante por lo menos 15 minutos y luego consulte con un médico.

No se suba encima del instrumento.

- No se suba en la parte superior del instrumento. Se requiere particular precaución en los hogares en donde hay niños pequeños. Esto puede ocasionar que el instrumento se vuelque y rompa, resultando en lesiones personales.

Soporte opcional (vendido separadamente)

- Arme cuidadosamente el soporte siguiendo las instrucciones de armado que viene con el soporte. Apriete seguramente todos los pernos, tuercas y sujetadores, y asegúrese de que ha montado el instrumento correctamente sobre el soporte. El apriete incorrecto o insuficiente de los tornillos de sujeción, o el montaje incorrecto del instrumento en el soporte pueden ocasionar que el soporte se vuelque o el instrumento se caiga del soporte, pudiendo ocasionar así lesiones personales.

Cuidado de su teclado

Evite el calor, la humedad y los rayos solares directos.

No exponga el instrumento a los rayos solares directos, ni lo coloque cerca de un acondicionador de aire, o en áreas sujetas a altas temperaturas.

No utilice el instrumento cerca de una radio o TV.

Este instrumento puede ocasionar interferencias de video o audio en la recepción de TV o radio. Si esto ocurre, aleje el instrumento del TV o radio.

No limpie el instrumento con líquidos disolventes de lacas ni agentes químicos similares.

Limpie con un paño limpio humedecido en una solución suave de agua y detergente neutro. Humedezca el paño en la solución y estrújelo hasta dejarlo casi seco.

Evite usar en áreas sujetas a altas temperaturas .

Temperaturas extremadamente altas o bajas pueden ocasionar que las figuras sobre la pantalla de CL se conviertan oscuras y difíciles de leer. Esta condición se corregirá inmediatamente cuando el teclado vuelva a la temperatura normal.

NOTA

Se pueden observar líneas en el acabado de la caja de este teclado. Estas líneas son un resultado de un proceso de moldeo usado para dar forma al plástico de la caja. No son grietas ni fisuras en el plástico, por lo tanto no deben ser motivos de preocupación.

447B-E-048A

447B-E-049A

Indice

Bienvenido... ..... S-1

Características principales ... S-2

Precauciones de seguridad .. S-3

Cuidado de su teclado S-5

Indice S-6

Guía general S-8

Acerca de la presentación S-9

Referencia rápida S-10

Conexiones S-11

Terminal de auriculares/salida S-11

Conectando a una computadora u otro equipo S-11

Terminal de toma asignable S-11

Conectando un micrófono (solamente el modelo CTK-625L) S-12

Accesorios y opciones S-12

Fuente de alimentación S-12

Manipulación de las pilas S-12

Usando el adaptador de CA S-13

Desactivación automática S-13

Alerta de activación de alimentación S-13

Ajustes y contenidos de la memoria S-13

Operaciones básicas S-14

Para tocar el teclado S-14

Seleccionando un sonido S-14

Usando la reverberación S-15

Activando y desactivando el sistema de iluminación de tecla S-15

Usando el metrónomo S-15

Usando el acompañamiento automático S-16

Seleccionando un ritmo S-16

Ejecutando un ritmo S-16

Ajustando el tempo S-16

Usando el acompañamiento automático S-16

Usando un patrón de introducción S-18

Usando un patrón de relleno S-19

Usando una variación de ritmo S-19

Usando un patrón de relleno con una variación de ritmo S-19

Acompañamiento de inicio sincrónico con ejecución de ritmo S-19

Finalizando con un patrón de finalización S-19

Ajustando el volumen de acompañamiento S-19

Banco de canciones S-20

Para seleccionar una melodía S-20

Para ejecutar una melodía S-20

Ajustando el tempo S-20

Para realizar una pausa en la reproducción S-21

Para avanzar rápidamente S-21

Para retroceder rápidamente S-21

Para cambiar el sonido de la melodía S-21

Para ejecutar todas las melodías del banco de canciones en sucesión S-21

Lección de tres pasos S-22

Paso 1 - Aprendiendo la sincronización. S-23

Paso 2 - Aprendiendo la melodía. S-23

Paso 3 - Ejecución a la velocidad normal. S-24

Función de memoria S-25

Pistas S-25

Grabación en tiempo real a la pista 1 ..... S-25

Reproduciendo desde la memoria S-27

Grabación en tiempo real a la pista 2 ..... S-27

Grabación de acordes con la grabación en pasos S-28

Grabación en pasos de la melodía a la pista 2 ..... S-29

Contenidos de la pista 2 luego de la grabación en pasos S-30

Editando datos mientras se graba en pasos S-30

Borrando los contenidos de una pista específica S-31

Ajuste del teclado S-32

Usando el estratificador S-32

Usando la división S-32

Usando el estratificador y división juntos S-33

Usando la respuesta al toque S-34

Transposición del teclado S-34

Afinando el teclado S-34

MIDI S-35

¿Qué es la MIDI? S-35

MIDI General S-35

Cambiando los ajustes de la MIDI S-36

Mensajes S-38

Ejecutando el teclado desde una computadora (solamente el modelo CTK-625L) S-40

Solución de problemas S-41

Especificaciones S-42

Apéndice A-1

Tabla de notas A-1

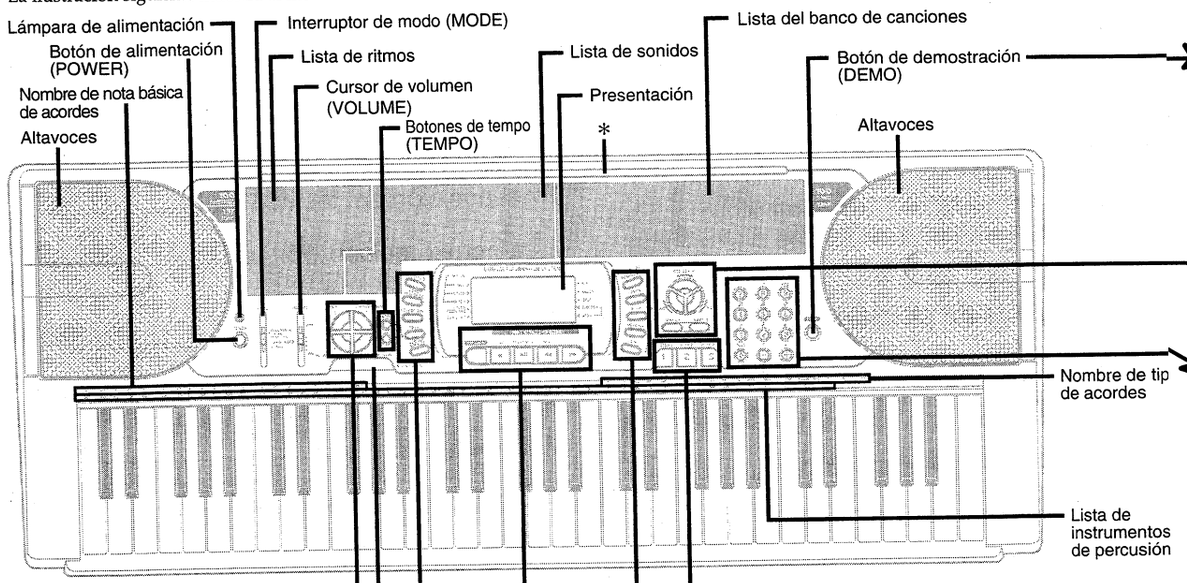
Lista de sonidos de batería A-2

Cuadros de acordes Fingered A-3

MIDI Implementation Chart

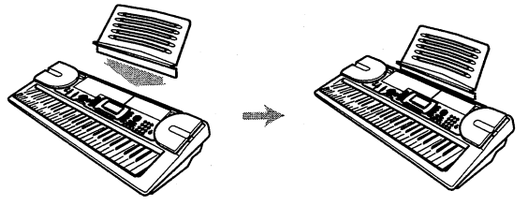
Guía general

Las teclas, botones y otros nombres se indican en el texto de este manual usando caracteres con tipo en negrita.
La ilustración siguiente muestra el modelo CTK-620L.



*Fijando el soporte de partitura musical

Inserte el soporte de partitura musical en la ranura sobre la parte superior del teclado como se muestra en la ilustración.



447B-E-052C

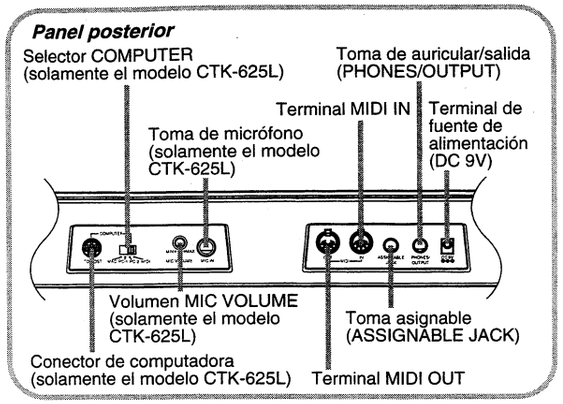
Ejecutando una melodía de demostración

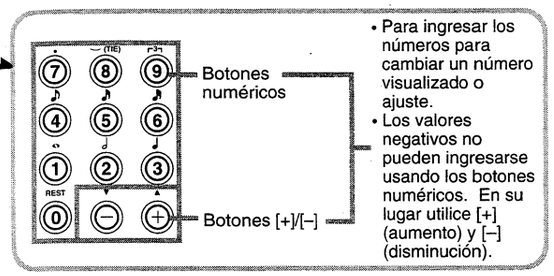
Presionando el botón DEMO inicia la ejecución de una melodía de demostración, la cual ejecuta continuamente las 100 melodías en secuencia. Para parar la melodía de demostración, presione el botón DEMO, START/STOP o STOP.

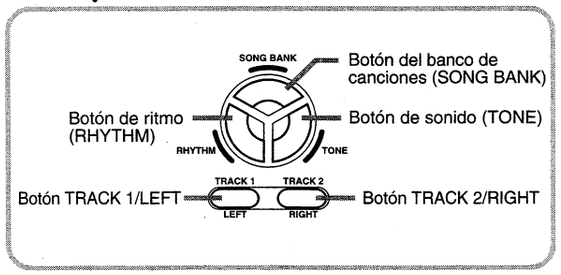
NOTAS

- Presionando [+] (avance) o [–] (retroceso) omite pasando a la siguiente melodía de demostración.
- Se puede cambiar el ajuste del sonido del teclado (página S-14) antes de iniciar la ejecución de la melodía, y luego usar ese sonido para ejecutar en conjunto con el teclado.
- Las funciones MIDI, estratificador y división están inhabilitadas mientras se ejecuta una melodía de demostración.

Panel posterior







Acerca de la presentación

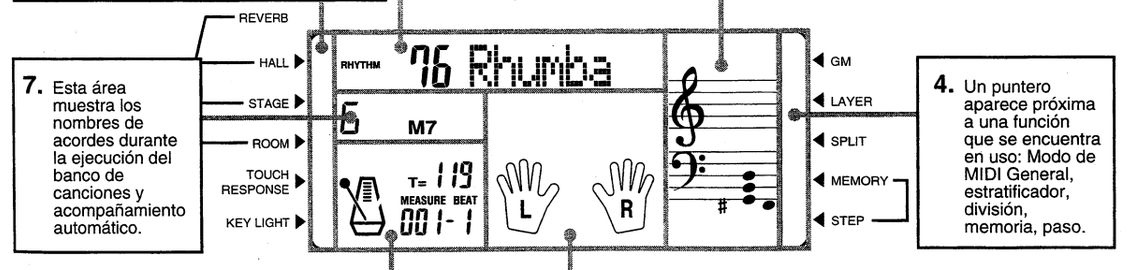
2. Esta área muestra el número y nombre de sonido, número y nombre de ritmo, y número y nombre de melodía. También muestra otra información cuando se usa la función de memoria y otras funciones. Los indicadores también aparecen aquí para mostrar qué tipo de datos se visualiza: TONE (datos de sonido), RHYTHM (datos de ritmo), SONG BANK (datos del banco de canciones).

3. Esta área es una presentación de notación de barras que muestra las notas que se están ejecutando sobre el teclado o desde la memoria, formas de acordes y datos de recepción MIDI.*1 Las notas en la gama de C#6 a C7 se muestran en la presentación de notación de barras en una octava más baja, junto con una marca de elevación de octava (*8va*).*2
Si se está usando un pedal, aquí aparecerá la marca de pedal (*Ped.*) siempre que presiona el pedal.

*1 Las notas recibidas fuera de la gama de C2 a C7 no aparecen sobre la presentación.

*2 Las notas en la gama de C2 a B2 no se muestran mientras la marca de elevación de octava (*8va*) se encuentra sobre la presentación.

1. Un puntero aparecerá próximo a una función que se encuentra en uso: reverberación, respuesta al toque y luz de tecla.



7. Esta área muestra los nombres de acordes durante la ejecución del banco de canciones y acompañamiento automático.

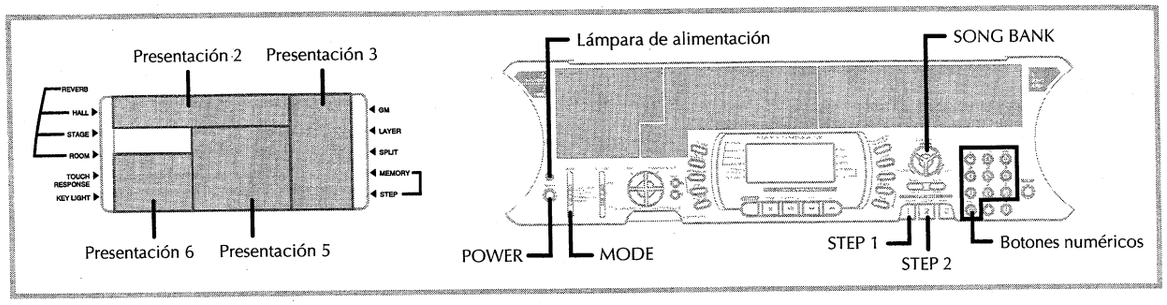
4. Un puntero aparece próxima a una función que se encuentra en uso: Modo de MIDI General, estratificador, división, memoria, paso.

6. Esta área muestra el número de compás, número de tiempo, un metrónomo gráfico, y valor del tempo (tiempos por minuto) durante la ejecución de acompañamiento automático y ritmo, y cuando se usa la memoria. También muestra el número de paso de lección cuando se usa la lección de 3 pasos.

5. Esta área muestra las digitaciones, marcas de dinámica, técnicas de cruce de dedos, y otra información de digitación durante la lección de 3 pasos y ejecución del banco de canciones. Las letras "L" (izquierda) y "R" (derecha) aparecen para indicar las manos izquierda y derecha.
Las partes de acompañamiento automático y pistas de memoria.

447B-E-053C

Referencia rápida

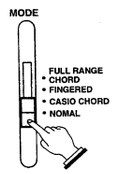


Esta sección proporciona un bosquejo rápido de la operación del teclado, usando los pasos uno y dos de la función de lección de tres pasos.

Para ejecutar el teclado

1. Presione el **botón POWER** para activar la alimentación.
   - Esto ocasiona que el indicador de alimentación se ilumine.

2. Ajuste el **interruptor MODE** a NORMAL.

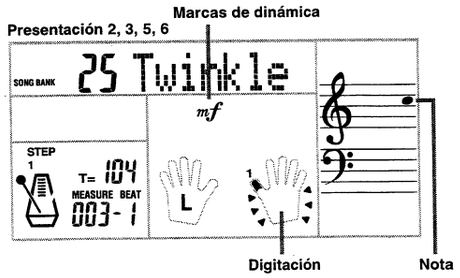


3. Presione el **botón SONG BANK**.

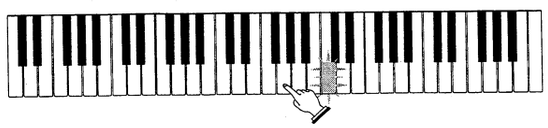
4. Busque la melodía que desea ejecutar en la **lista del banco de canciones**, y luego use las **teclas numéricas** para ingresar su número de dos dígitos.
   Ejemplo: Para seleccionar "25 TWINKLE TWINKLE LITTLE STAR", ingrese 2 y luego 5.

5. Presione el **botón STEP 1** o **botón STEP 2**.
   - El teclado hace sonar un tiempo de cuenta y espera para que toque algo sobre el teclado. Las teclas que necesita presionar primero destellan.

6. Ejecute la melodía junto con el acompañamiento de la melodía seleccionada.
   - Ejecute de acuerdo con las digitaciones, notas y marcas de dinámicas que aparecen sobre la presentación.



Si selecciona el paso 1 de la lección
- Ejecute las notas sobre el teclado.
- Una submelodía (obbligato) se ejecuta en sincronización con la melodía.
- Con el paso 1, se ejecuta la nota de melodía correcta sin tener en cuenta la tecla del teclado que presiona.



Si selecciona el paso de la lección
- Ejecute las notas correctas del teclado.

- Presione la tecla del teclado que se ilumina. Tenga en cuenta que con las melodías 70 a la 99, la luz de tecla del teclado se apaga tan pronto presiona la tecla.
- La tecla del teclado para la nota siguiente que necesita ejecutar destella.
- Una submelodía (obbligato) se ejecuta en sincronización con la melodía, en tanto presiona las teclas correctas del teclado.

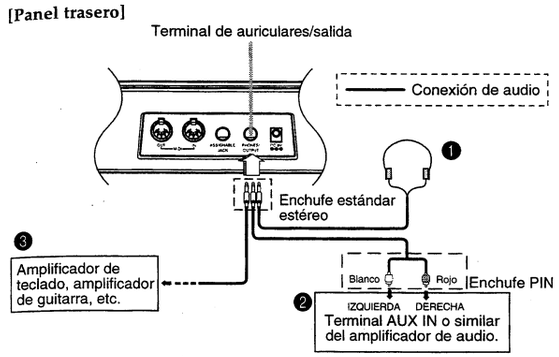
447B-E-054A

Conexiones

Terminal de auriculares/salida

Antes de conectar auriculares u otro equipo estéreo, asegúrese primero de disminuir los ajustes de volumen del teclado y equipo conectado. Luego puede ajustar al nivel deseado una vez que complete las conexiones.

[Panel trasero]



Conexión de auriculares (Figura ❶)

Conectando los auriculares corta la salida de los altavoces incorporados del teclado, de modo que puede tocar aun tarde durante la noche sin molestar a nadie.

Equipo de audio (Figura ❷)

Conecte el teclado a un equipo de audio usando un cable de conexión disponible comercialmente con un enchufe estándar en un extremo y dos enchufes PIN en el otro extremo. Tenga en cuenta que el enchufe estándar que conecta al teclado debe ser un enchufe estéreo, de otro modo solamente podrá generar uno solo de los canales estéreo. En esta configuración, normalmente ajuste el selector de entrada del equipo de audio al terminal (usualmente marcado AUX IN o similar) en donde se conecta el cable del teclado. Para los detalles completos vea la documentación para el usuario que viene con el equipo de audio.

Amplificador de instrumento musical (Figura ❸)

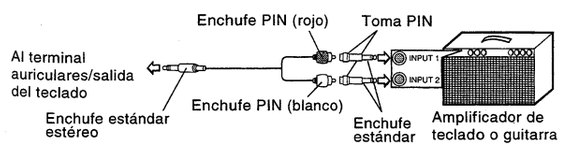
Para conectar el teclado a un amplificador de instrumento musical, utilice un cable de conexión disponible comercialmente.

NOTA

Asegúrese de usar un cable de conexión que tenga un enchufe estéreo estándar en el extremo que conecta al teclado, y un conector que proporcione una entrada de canal doble (izquierda y derecha) al amplificador al que está conectando. Un tipo de conector erróneo en cualquier extremo puede ocasionar la pérdida de uno de los canales estéreo.

Cuando se conecta a un amplificador de instrumento musical, ajuste el volumen del teclado a un nivel relativamente bajo y realice los ajustes de volumen usando los controles del amplificador.

Ejemplo de conexión



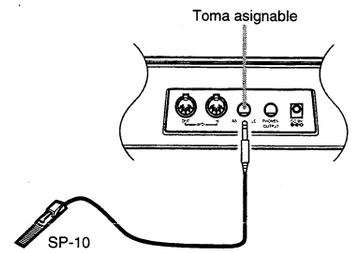
Conectando a una computadora u otro equipo

También puede conectar el teclado a una computadora o secuenciador. Para los detalles vea la sección "MIDI" en la página S-35 y "Ejecutando el teclado desde una computadora (solamente el modelo CTK-625L)" en la página S-40.

Terminal de toma asignable

Puede conectar un pedal de sostenido opcional (SP-2 o SP-10) al terminal de toma asignable para habilitar las capacidades que se describen a continuación.

Para los detalles en cómo seleccionar la función de pedal que desea, vea la sección "ASSIGNABLE JACK TERMINAL" en la página S-38.



Pedal de sostenido
- Con los sonidos de piano, presionando el pedal ocasiona que las notas se alarguen, muy similarmente al pedal amortiguador del piano.
- Con los sonidos de órgano, presionando el pedal ocasiona que las notas continúen sonando hasta que se suelta el pedal.

Pedal de sostenuto
- Al igual que la función de pedal de sostenido descrita anteriormente, presionando el pedal de sostenuto ocasiona que las notas se sostengan.
- La diferencia entre un pedal de sostenuto y pedal de sostenido es la sincronización. Con el pedal de sostenuto, presiona las teclas y luego presiona el pedal antes de soltar las teclas. Solamente se sostienen las notas que están sonando cuando se presiona el pedal.

Pedal de suave

Presionando el pedal suaviza el sonido de las notas que se están ejecutando.

Pedal de inicio/parada de ritmo

En este caso, el pedal realiza las mismas funciones como el botón START/STOP.

447B-E-055C

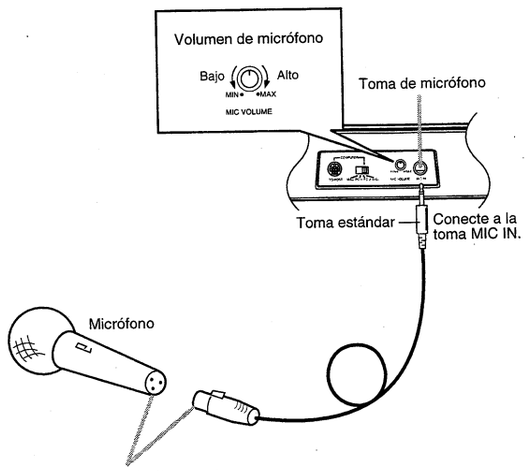
Conectando un micrófono (solamente el modelo CTK-625L)

La conexión de un micrófono disponible comercialmente a la toma MIC IN en la parte trasera del teclado, le permite cantar junto con la ejecución del acompañamiento automático y ejecutar desde una fuente de sonido MIDI. Cuando se conecta un micrófono, asegúrese primero de ajustar el volumen MIC VOLUME a un ajuste bajo. Posteriormente podrá ajustar el nivel que desea después de conectar el micrófono.

Tipo de micrófono

Cerciórese de usar un micrófono que satisfaga los requerimientos siguientes.

Tipo de micrófono: Blindaje metálico (cuerpo del micrófono)
Conector de cable de micrófono: Tipo cañón (3 contactos)
Conector de toma de teclado: Toma estándar (monofónica)



Tipo cañón (3 puntos)

¡IMPORTANTE!

La conexión a una computadora personal u otro dispositivo periférico puede ocasionar interferencias estáticas en el micrófono. El uso de un micrófono con un cuerpo blindado ayuda a evitar las interferencias.
Cerciórese de desconectar el micrófono desde la toma MIC IN cuando no lo esté usando.

Zumbidos de alta frecuencia (ruido de retroalimentación)

Cualquiera de las condiciones siguientes pueden ocasionar zumbidos de alta frecuencia (ruido de retroalimentación).
Sosteniendo el micrófono con su mano.
Colocando el micrófono demasiado cerca de un altavoz.
Ubique el micrófono alejado de los altavoces para anular los zumbidos de alta frecuencia.

Accesorios y opciones

Utilice solamente los accesorios y opciones especificados para este teclado. El uso de ítemes no autorizados crea el peligro de incendios, descargas eléctricas y lesiones personales.

Fuente de alimentación

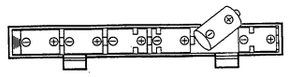
Este teclado puede energizarse mediante corriente eléctrica desde un tomacorriente de pared normal (usando el adaptador de CA especificado) o mediante pilas. Asegúrese siempre de desactivar la alimentación del teclado cuando no lo use.

Manipulación de las pilas

Asegúrese siempre de desactivar la alimentación del teclado cuando coloca o cambia las pilas.

Para colocar las pilas

1. Retire la cubierta del compartimiento de pilas.
2. Coloque las 6 pilas de tamaño D en el compartimiento de pilas.
   - Asegúrese de que los polos positivo (+) y negativo (–) se orientan correctamente.



3. Inserte las lengüetas de la cubierta del compartimiento de pilas en los orificios provistos y cierre la cubierta.

El teclado puede no funcionar correctamente si coloca o cambia las pilas con la alimentación activada. Si esto llega a ocurrir, desactivando la alimentación del teclado y luego volviendo a activar de nuevo deberá retornar el funcionamiento a su condición normal.

Información importante acerca de las pilas

■ Lo siguiente muestra la duración de pila aproximada.
Pilas de manganeso ..... 5 horas
El valor anterior es la duración de pila estándar a temperatura normal, con el volumen del teclado ajustado al medio. Las temperaturas extremas o ejecutando en un ajuste de volumen muy alto pueden acortar la duración de las pilas.

■ Cualquiera de los síntomas siguientes indica alimentación de pila baja. Cambie las pilas tan pronto como sea posible siempre que observe cualquiera de los fenómenos siguientes.
- Indicador de alimentación débil.
- El instrumento no se activa.
- Presentación oscura y difícil de leer.
- Volumen de altavoz/auricular anormalmente bajo.
- Salida de sonido distorsionada.
- Interrupción ocasional de sonido cuando se ejecuta en volúmenes altos.
- Falla de alimentación repentina cuando se ejecuta en volúmenes altos.
- Oscurecimiento de la presentación cuando se ejecuta en volumen alto.
- Ejecución anormal de melodía de demostración y patrón de ritmo.
- Oscurecimiento de las luces del teclado cuando suenan las notas.

● Síntomas adicionales de energía de pila baja del modelo CTK-625L
- Volumen de micrófono anormalmente bajo.
- Distorsión de entrada de micrófono.
- Indicador de alimentación oscura cuando se usa el micrófono.
- Falla de energía repentina cuando se usa el micrófono.
- Pérdida de potencia, distorsión de sonido o volumen bajo cuando se ejecuta desde una computadora o dispositivo MIDI conectado.

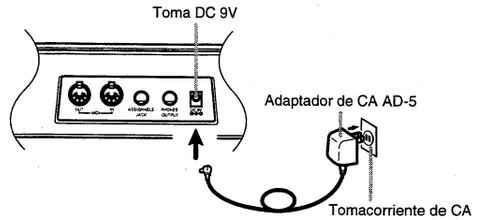
¡IMPORTANTE!

Una mal manipulación de las pilas puede ocasionar que exploten o se sulfaten, lo cual crea el peligro de daños o lesiones personales debido al contacto con el ácido de la pila. Asegúrese de tener en cuenta las precauciones siguientes.
- Asegúrese de que los polos positivo (+) y negativo (–) se orientan correctamente como se indica en el interior del compartimiento de pilas.
- Para evitar daños ocasionados por la fuga de pilas, asegúrese de retirar las pilas desde el teclado siempre que deje de usar el teclado durante un largo período de tiempo (como en el caso en el que se va de viaje).
- No mezcle tipos diferentes de pilas.
- No mezcle pilas nuevas con usadas.
- No elimine las pilas incinerándolas, no permita que sus polos queden en corto (conectados uno con otro), no desarme las pilas, ni tampoco exponga las pilas al fuego directo.
- Cambie las pilas tan pronto como sea posible ante cualquier signo de debilidad.
- No intente recargas las pilas.

Usando el adaptador de CA

Asegúrese de usar solamente el adaptador de CA especificado para este teclado.

Adaptador de CA especificado: AD-5



Tenga en cuenta también las siguientes advertencias y precauciones importantes cuando use el adaptador de CA.

¡ADVERTENCIA!
- Tenga cuidado de no dañar o romper el cable de alimentación. No coloque objetos pesados sobre el cable de alimentación ni tampoco lo exponga al calor directo. Haciéndolo crea el peligro de dañar el cable de alimentación, incendios y descargas eléctricas.
- Utilice solamente el adaptador de CA especificado. El uso de otro tipo de adaptador crea el peligro de incendios y descargas eléctricas.

¡PRECAUCION!
- Por cuestiones de seguridad, cerciórese de desenchufar el adaptador de CA desde el tomacorriente de pared siempre que deje el teclado sin usar por largo tiempo (tal como cuando se va de viaje).
- Desactive la alimentación del teclado y desenchufe el adaptador de CA desde el tomacorriente de CA cuando no utilice el teclado.

¡IMPORTANTE!
- Asegúrese de que el teclado está desactivado antes de conectar o desconectar el adaptador de CA.
- Usando el adaptador de CA durante un período largo de tiempo puede ocasionar de que se caliente. Esto es normal y no indica ninguna falla de funcionamiento.

Desactivación automática

Cuando se está usando la alimentación mediante pilas, el teclado se desactiva automáticamente siempre que se lo deja sin realizar ninguna operación durante unos 6 minutos. Cuando esto sucede, presione el botón POWER para activar la alimentación.

NOTA

La función de desactivación automática no funciona cuando se está usando el adaptador de CA como la alimentación del teclado.

Alerta de activación de alimentación

Las teclas del teclado se iluminan para alertarlo en caso de que deje la alimentación activada, y no lleve a cabo ninguna operación durante unos 6 minutos. Tenga en cuenta que las teclas solamente se iluminan, y no se produce sonido. Cuando esto ocurre, presione cualquier botón o tecla del teclado para cancelar la alerta de activación de alimentación.

NOTA

La alerta de activación de alimentación opera solamente cuando está energizando el teclado usando el adaptador de CA. No opera cuando está usando el teclado con las pilas.

Para cancelar el apagado automático y la alerta de activación de alimentación

Sostenga presionado el botón TONE mientras activa la alimentación del teclado para cancelar el apagado automático y la alerta de activación de alimentación.
- Cuando estas funciones están desactivadas, el teclado no se apaga automáticamente y no lo alerta sin considerar de cuánto tiempo el teclado queda sin operar.
- Las funciones de apagado automático y alerta de activación de alimentación son activadas de nuevo, cuando se desactiva manualmente la alimentación y luego se vuelve a activar de nuevo.

Ajustes y contenidos de la memoria

Ajustes

Los ajustes de sonido, ritmo y otros "ajustes principales del teclado" en efecto cuando la alimentación se desactiva manualmente con el botón POWER, o automáticamente mediante la función de apagado automático, permanecen en efecto al activar la alimentación la próxima vez.

Ajustes principales del teclado

Los ajustes principales del teclado son: número de sonido, estratificador, división, punto de división, respuesta al toque, reverberación, número de ritmo, tempo, volumen de acompañamiento, activación/desactivación del modo de MIDI General, activación/desactivación MIDI OUT de acompañamiento, ajuste de toma asignable, canal de teclado y número del banco de canciones.

Contenidos de la memoria

Además de los ajustes anteriores, también se retienen los datos almacenados usando la función de memoria.

Energía eléctrica

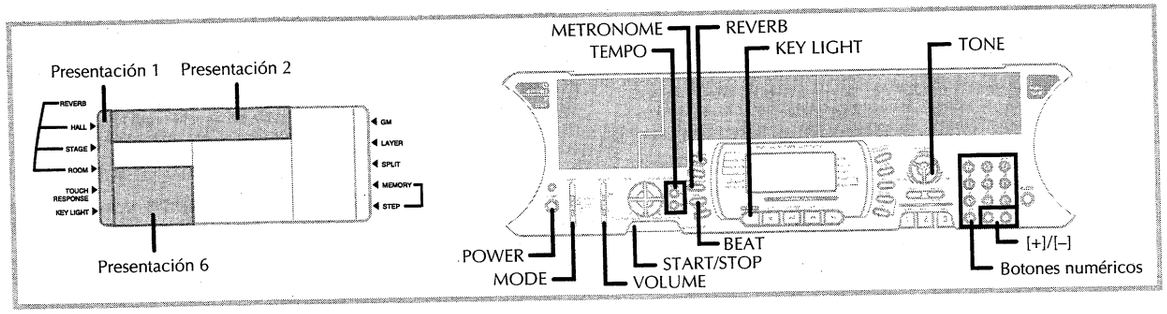
Los ajustes y datos de memoria descritos anteriormente quedan retenidos en tanto el teclado está siendo alimentado con energía eléctrica. Desenchufando el adaptador de CA cuando no hay pilas colocadas o cuando las mismas están agotadas corta el suministro de energía eléctrica al teclado. Esto ocasiona que todos los ajustes se reposicionen a sus ajustes iniciales por omisión de fábrica, y se borren todos los datos almacenados en la memoria.

Requerimientos de alimentación

Tenga en cuenta las precauciones siguientes siempre que desee asegurar que los ajustes del teclado actual, y que los contenidos de la memoria no se pierdan.
- Asegúrese de que el teclado está siendo alimentado a través del adaptador de CA antes de cambiar las pilas.
- Antes de desenchufar el adaptador de CA, asegúrese de que hay pilas nuevas en el teclado.
- Asegúrese de que la alimentación del teclado está desactivada antes de cambiar las pilas o desenchufar el adaptador de CA.

447B-E-056C
447B-E-057C

Operaciones básicas



Esta sección proporciona información sobre las operaciones de teclado básicas.

Para tocar el teclado

1. Presione el **botón POWER** para activar la alimentación del teclado.
2. Ajuste el **interruptor MODE** a NORMAL.
3. Utilice el **cursor de volumen (VOLUME)** para ajustar el volumen a un nivel relativamente bajo.
4. Toque algo sobre el teclado.

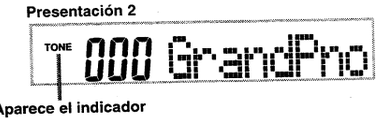
Seleccionando un sonido

Este teclado viene con 137 sonidos incorporados. Para seleccionar el sonido que desea usar utilice el procedimiento siguiente.

Para seleccionar un sonido

1. Busque el sonido que desea usar en la lista de sonidos del teclado y observe su número de sonido.
2. Presione el **botón TONE**.

Presentación 2



Aparece el indicador

3. Utilice los **botones numéricos** para ingresar el número de sonido con tres dígitos del sonido que desea seleccionar.
   Ejemplo: Para seleccionar "032 ACOUSTIC BASS", ingrese 0, 3 y luego 2.

Presentación 2

NOTAS

- Para el número de sonido ingrese siempre los tres dígitos, incluyendo los ceros a la izquierda (si hubiera). Si ingresa solamente uno o dos dígitos, la presentación se borrará automáticamente luego de unos segundos.
- También puede incrementar el número de sonido visualizado presionando [+] y disminuirlo presionando [–].
- Cuando se selecciona uno de los ajustes de batería (números de sonido 128 al 136), cada tecla del teclado se asigna a un sonido de percusión diferente. Para los detalles vea la página A-2.

Polifonía

El término polifonía se refiere al número máximo de notas que pueden ejecutarse al mismo tiempo. El teclado tiene una polifonía de 24 notas, que incluye las notas que toca así como también los ritmos y patrones de acompañamiento automático que se ejecutan en el teclado. Esto significa que cuando un ritmo o patrón de acompañamiento automático está siendo ejecutado por el teclado, el número de notas (polifonías) disponibles para tocar en el teclado se reduce. También tenga en cuenta que algunos de los sonidos ofrece solamente una polifonía de 12 notas.

- Cuando se ejecuta un ritmo o acompañamiento automático, se reduce el número de sonidos que se ejecutan sumultáneamente.

Muestreo digital

Una variedad de sonidos que se encuentran disponibles con este teclado han sido grabados y procesados usando una técnica denominada muestreo digital. Para asegurar un alto nivel de calidad tonal, las muestras son tomadas en las gamas bajas, medias y altas, y luego combinadas para proporcionarle el sonido que es asombrosamente parecido al original. Pueden notarse algunas muy ligeras diferencias en volumen o calidad de sonido para algunos tonos, cuando las ejecuta en posiciones diferentes en el teclado. Esto es un resultado inevitable del muestreo múltiple, y no es indicio de una falla de funcionamiento.

447B-E-058C

Usando la reverberación

La reverberación ocasiona que el sonido se alargue y reverbere.

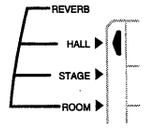
Para usar la reverberación

Utilice el botón REVERB para seleccionar el tipo de reverberación que desea usar. A cada presión del botón REVERB selecciona pasando en ciclo a través de los ajustes disponibles. El ajuste actual se indica mediante el punto en la presentación del teclado.

■ HALL

Este ajuste crea un efecto de sala de concierto.

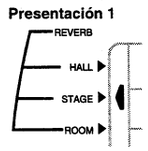
Presentación 1



■ STAGE

Con este ajuste, se consiguen los efectos acústicos de un club pequeño.

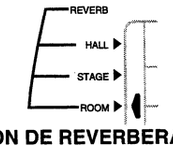
Presentación 1



■ ROOM

Este ajuste agrega al sonido las acústicas de un estudio.

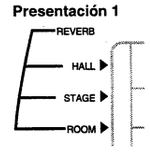
Presentación 1



■ DESACTIVACION DE REVERBERACION

La reverberación está desactivada cuando no hay un punto sobre la presentación indicando un efecto de reverberación.

Presentación 1



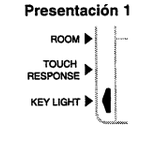
Activando y desactivando el sistema de iluminación de tecla

Cuando desee activa y desactivar el sistema de iluminación de tecla, utilice los procedimientos siguientes.

Para activar y desactivar el sistema de iluminación de tecla

1. Presione el **botón KEY LIGHT** para cambiar alternadamente entre la activación y desactivación del sistema de iluminación de tecla.
   - El puntero KEY LIGHT desaparece cuando el sistema de iluminación de tecla se encuentra desactivado.

Presentación 1



447B-E-059A

NOTA

El sistema de iluminación de tecla se activa automáticamente siempre que se activa la alimentación del teclado.

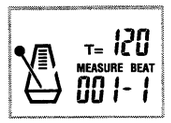
Usando el metrónomo

La función de metrónomo de este teclado produce un sonido de campanilla para el primer tiempo de cada compás, seguido por sonidos metálicos para cada tiempo sucesivo del compás. Es la herramienta perfecta para practicar las melodías sin acompañamiento (ritmo).

Para iniciar el metrónomo

1. Presione el **botón METRONOME** para iniciar el sonido del metrónomo.

Presentación 6



2. Presione el **botón BEAT** y luego utilice los **botones numéricos** o **[+]** y **[–]** para cambiar el número de tiempos por compás.
   - Puede especificar el número de tiempos por compás un valor de 1 a 6.

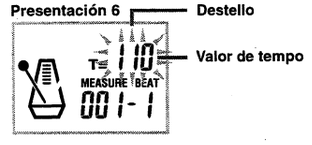
Presentación 2

NOTA

La campanilla (indicando el primer tiempo de un compás) no suena mientras se especifica un tiempo por compás. Todos los tiempos se indican por un sonido metálico. Este ajuste le permite practicar con un tiempo estable, sin preocuparse acerca de cuántos tiempos hay en cada compás.

3. Utilice los **botones TEMPO** para ajustar el tempo.
   - Presione ▲ para aumentar el tempo (hacerlo más rápido) o ▼ para disminuirlo (hacerlo más lento).

Presentación 6 — **Destello** — **Valor de tempo**



NOTAS

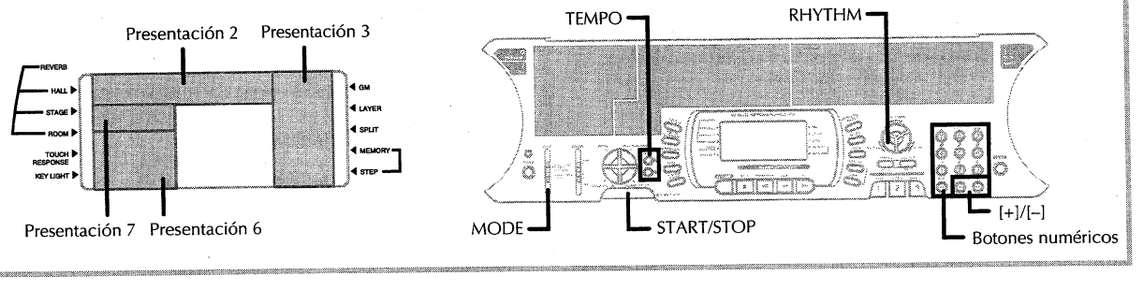
- Mientras el valor de tempo está destellando, también puede usar los botones numéricos o [+] y [–] para ingresar un valor de tres dígitos. Tenga en cuenta que debe ingresar los ceros a la izquierda, de modo que 90 se ingresa como 090.
- Presionando los botones de tempo ▲ y ▼ al mismo tiempo retorna automáticamente al ritmo seleccionado actualmente a su tempo fijado por omisión.

4. Para desactivar el metrónomo, presione **METRONOME** o el **botón START/STOP**.

NOTAS

- El metrónomo queda inhabilitado siempre que usa el paso 1 o paso 2 de la lección de 3 pasos.
- Comenzando la ejecución de una melodía con dos manos (melodías del banco de canciones 70 a la 99) o el paso 3 de la lección de 3 pasos, mientras el metrónomo está operando o activando el metrónomo mientras cualquiera de las dos operaciones anteriores se encuentra en progreso, ocasiona que el metrónomo suene en sincronización con el acompañamiento automático ejecutado por el teclado. En este momento, el tempo del tiempo del metrónomo cambie al tempo fijado por omisión para el acompañamiento automático que se está ejecutando.

Usando el acompañamiento automático



Este teclado ejecuta automáticamente las partes de acordes y bajo de acuerdo con los acordes de su digitación. Las partes de acordes y bajo se ejecutan usando los tonos y sonidos que se encuentran automáticamente seleccionados al seleccionar el ritmo que se está usando. Todo esto significa que consigue acompañamientos reales y completos, para las notas de melodía que ejecuta con la mano derecha, creando el ambiente de conjunto de una sola persona.

Seleccionando un ritmo

Este teclado le proporciona 100 ritmos emocionantes que puede seleccionar usando el procedimiento siguiente.

Para seleccionar un ritmo

1. Busque el ritmo que desea usar en la lista de ritmos del teclado y observe su **número de ritmo**.
2. Presione el **botón RHYTHM**.

Presentación 2

Aparece el indicador

3. Utilice los **botones numéricos** para ingresar el número de ritmo con dos dígitos del ritmo que desea seleccionar.
   Ejemplo: Para seleccionar "76 RHUMBA", ingrese 7 y luego 6.

Presentación 2

NOTA

También puede incrementar el número de ritmo visualizado presionando [+] y disminuirlo presionando [–].

Ejecutando un ritmo

Para el inicio y para la ejecución de un ritmo utilice el procedimiento siguiente.

Para ejecutar un ritmo

1. Ajuste el **interruptor MODE** a NORMAL.
2. Presione el **botón START/STOP** para iniciar la reproducción del ritmo seleccionado actualmente.
3. Para parar la ejecución del ritmo, presione de nuevo el **botón de START/STOP**.

NOTA

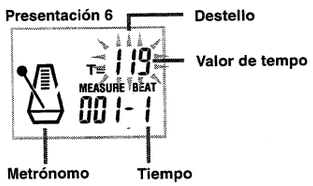
Todas las teclas del teclado son teclas de melodía mientras el interruptor MODE se encuentra ajustado a NORMAL.

Ajustando el tempo

El tempo (tiempos por minuto) puede ser ajustado a un valor en la gama de 40 a 255. El valor del tempo que ajusta se usa para el banco de canciones, lección de 3 pasos, y la ejecución de acordes del acompañamiento automático, así también como la reproducción desde la memoria y operación de metrónomo.

Para ajustar el tempo

1. Para ajustar el tempo utilice los **botones TEMPO**.
   ▲ : Aumenta el valor del tempo.
   ▼ : Disminuye el valor del tempo.



NOTAS

- Mientras el valor de tempo está destellando, también puede usar los botones numéricos o [+] y [–] para ingresar un valor de tres dígitos. Tenga en cuenta que debe ingresar los ceros a la izquierda, de modo que 90 se ingresa como 090.
- Presionando los botones de tempo ▲ y ▼ al mismo tiempo retorna automáticamente al ritmo seleccionado actualmente a su tempo fijado por omisión.

Usando el acompañamiento automático

El procedimiento siguiente describe cómo usar la función de acompañamiento automático del teclado. Antes de comenzar, primero deberá seleccionar el ritmo que desea usar y ajustar el tempo del ritmo al valor que desea.

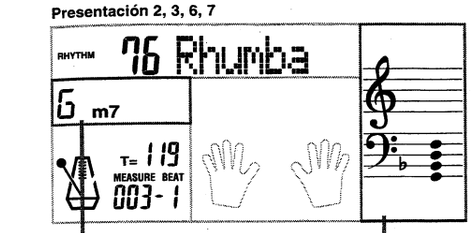
Para usar el acompañamiento automático

1. Ajuste el **interruptor MODE** a CASIO CHORD, FINGERED o FULL RANGE CHORD.
2. Presione el **botón START/STOP** para iniciar la reproducción del ritmo seleccionado actualmente.
3. Ejecute un acorde.
   - El procedimiento real que debe usar para ejecutar un acorde depende en la posición actual del interruptor MODE. Para los detalles en la ejecución de acordes, refiérase a las páginas siguientes.

CASIO CHORD ..... Página S-17
FINGERED ..... Página S-17
FULL RANGE CHORD ..... Página S-18

447B-E-060A

Presentación 2, 3, 6, 7



Nombre de acorde

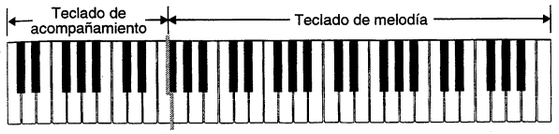
Forma de acorde básico
(La forma de acorde que aparece aquí puede mostrar notas que difieren de los realmente presionados en el teclado. Con algunos acordes, se pueden visualizar formas de acordes invertidas.)

4. Para parar la ejecución del acompañamiento automático, presione nuevamente el **botón START/STOP**.

CASIO CHORD

Este método de ejecución de acordes permite que cualquiera pueda ejecutar acordes fácilmente, sin necesidad de tener conocimientos musicales o previa experiencia. A continuación se describe el "Teclado de acompañamiento" CASIO CHORD y el "Teclado de melodía", y le indica cómo ejecutar los acordes CASIO CHORD.

El teclado de acompañamiento CASIO CHORD y el teclado de melodía

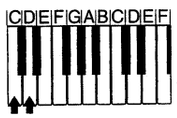


NOTA

El teclado de acompañamiento puede usarse para tocar solamente los acordes. No se producirán sonidos si intenta ejecutar solamente las notas melódicas sobre el teclado de acompañamiento.

Tipos de acordes

El acompañamiento CASIO CHORD le permite ejecutar cuatro tipos de acordes con un uso mínimo de los dedos.

Tipos de acordes	Ejemplo
Acordes mayores Los nombres de los acordes mayores están marcados sobre las teclas del teclado de acompañamiento. El acorde asignado a cada tecla corresponde a la nota ejecutada por esa tecla si estuviera ubicada en el teclado de melodía. Tenga en cuenta que los acordes producidos cuando presiona un teclado de acompañamiento no cambia de octava, sin tener en cuenta qué tecla se usa para ejecutarla.	DO mayor (C)
Acordes menores (m) Para ejecutar un acorde menor mantenga una tecla de acorde mayor presionada, y presione cualquier otra tecla del teclado de acompañamiento ubicada a la derecha de la tecla de acorde mayor.	DO menor (Cm) 
Acordes en séptima (7) Para ejecutar un acorde en séptima mantenga la tecla de acorde mayor presionada, y presione cualquiera de las otras dos teclas del teclado de acompañamiento ubicadas a la derecha de la tecla de acorde mayor.	DO en séptima (C7)
Acordes menores en séptima (m7) Para ejecutar un acorde menor en séptima mantenga presionada la tecla de acorde mayor, y presione cualquiera de las tres teclas del teclado de acompañamiento, ubicadas a la derecha de la tecla de acorde mayor.	DO en séptima menor (Cm7)

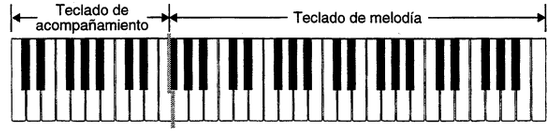
NOTA

Cuando se ejecutan acordes en séptimas o menores, no habrá diferencia si presiona una tecla blanca o negra a la derecha de una tecla de acorde mayor.

FINGERED

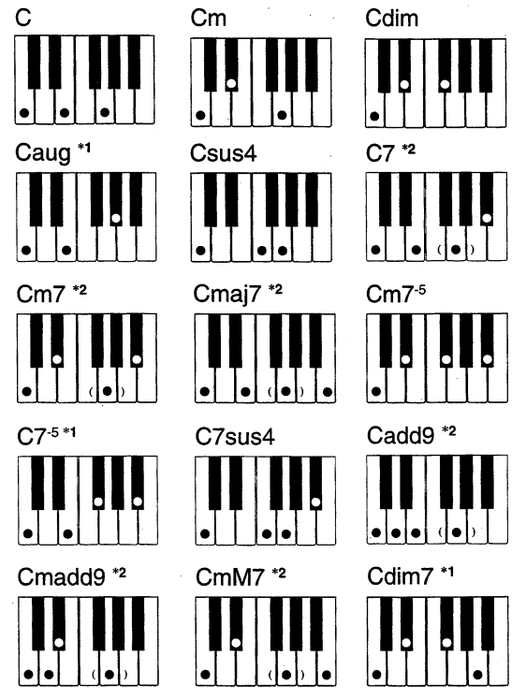
FINGERED le proporciona un total de 15 tipos de acordes diferentes. A continuación se describe el "Teclado de acompañamiento" FINGERED y el "Teclado de melodía", y se indica cómo ejecutar un acorde de nota fundamental DO usando FINGERED.

Teclado de acompañamiento FINGERED y teclado de melodía



NOTA

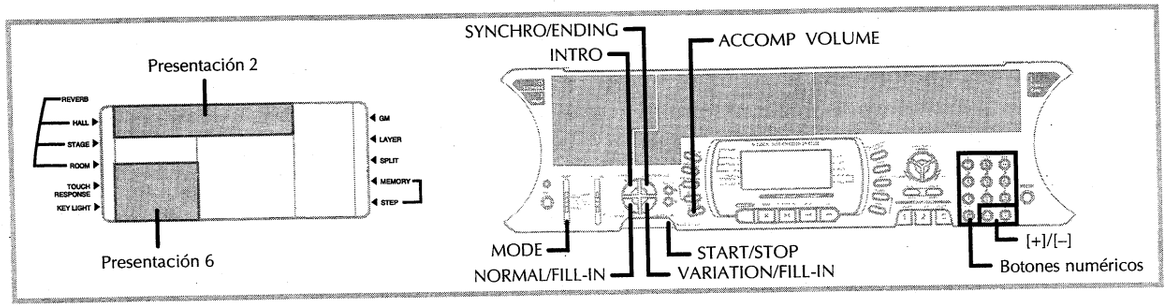
El teclado de acompañamiento puede usarse para tocar solamente los acordes. No se producirán sonidos si intenta ejecutar solamente las notas melódicas sobre el teclado de acompañamiento.



Para los detalles en la ejecución de los acordes con otras notas fundamentales, vea la Cuadros de acordes Fingered en la página A-3.

***1:** No puede usarse la digitación invertida. La más baja no es la nota fundamental.
***2:** El mismo acorde puede ejecutarse sin presionar la 5ta en SOL.

447B-E-061A



NOTAS

- Excepto para los acordes especificados en la nota*1 anterior, las digitaciones invertidas (es decir ejecutando MI-SOL-DO o SOL-DO-MI en lugar de DO-MI-SOL) produce los mismos acordes como la digitación estándar.
- Excepto en lo especificado en la nota*2 anterior, se deben presionar todas las teclas que componen un acorde. Si se omite la presión de aun una sola tecla no se ejecutará el acorde FINGERED deseado.
- Cuando el sistema de iluminación de tecla se encuentra activado, las teclas del teclado de acompañamiento se iluminan para indicar el acorde que ha ejecutado. Aunque el acorde es el mismo, la forma del acorde (las teclas que se iluminan) pueden diferir del acorde usado (las teclas que ha presionado). Si ejecuta C Mayor usando la forma de acorde invertido E-G-C, por ejemplo, se iluminarán las teclas para C-E-G.

FULL RANGE CHORD

Este método de acompañamiento le proporciona un total de 38 tipos de acordes: los 15 tipos de acordes disponibles con FINGERED más 23 tipos adicionales. El teclado interpreta cualquier ingreso de tres o más teclas que coinciden, un patrón FULL RANGE CHORD a ser un acorde. Cualquier otro ingreso (que no sea el patrón FULL RANGE CHORD) se interpreta como ejecución de melodía. Debido a esto, no hay necesidad de un teclado de acompañamiento separado, de modo que el teclado entero, desde un extremo a otro, puede usarse para la melodía y los acordes.

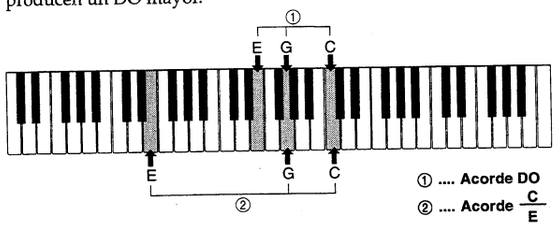
El teclado de acompañamiento FULL RANGE CHORD y el teclado de melodía

< Acordes reconocidos por este teclado >

Tipos de acordes	Cantidad de tipo
Acorde FINGERED correspondiente	**15** (página S-17)
Otros acordes	**23** Los siguientes son ejemplos de acordes que usan C como la nota fundamental. C_6 • Cm_6 • C_{69} $\frac{C^\sharp}{C}$ • $\frac{D}{C}$ • $\frac{E}{C}$ • $\frac{F}{C}$ • $\frac{G}{C}$ • $\frac{A^\flat}{C}$ • $\frac{B^\flat}{C}$ $\frac{B}{C}$ • $\frac{C^\sharp m}{C}$ • $\frac{Dm}{C}$ • $\frac{Fm}{C}$ • $\frac{Gm}{C}$ • $\frac{Am}{C}$ • $\frac{B^\flat m}{C}$ $\frac{Dm7^{-5}}{C}$ • $\frac{A^\flat 7}{C}$ • $\frac{F7}{C}$ • $\frac{Fm7}{C}$ • $\frac{Gm7}{C}$ • $\frac{A^{\flat\,add9}}{C}$

Ejemplo: **Para ejecutar un acorde DO mayor.**

Cualquiera de las digitaciones mostradas en la ilustración siguiente producen un DO mayor.

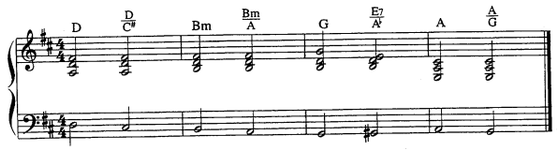


NOTAS

- Como con el modo digitado FINGERED (página S-17), puede ejecutar las notas que forman un acorde en cualquier combinación (①).
- Cuando las notas compuestas de un acorde son separadas por 6 o más notas, el sonido más bajo se convierte en el bajo (②).

< Ejemplo >

Sonido: 016, Ritmo: 05, Tempo: 070



Usando un patrón de introducción

Este teclado le permite insertar una introducción corta en un patrón de ritmo para hacer que el inicio sea más suave y más natural.

El procedimiento siguiente describe cómo usar la función de introducción. Antes de comenzar, primero deberá seleccionar el ritmo que desea usar, y ajustar el tempo.

Para insertar una introducción

1. Presione el **botón INTRO** para iniciar el ritmo seleccionado con un patrón de ritmo.
   - Con el ajuste anterior, se ejecuta el patrón de introducción y el ritmo se inicia tan pronto como presiona cualquier tecla del teclado de acompañamiento.

NOTAS

- El patrón de ritmo estándar comienza a ejecutarse luego de completarse un patrón de introducción.
- Presionando el botón VARIATION/FILL-IN mientras un patrón de introducción se está ejecutando, ocasiona que el patrón de variación suene luego de completarse el patrón de introducción.
- Presionando el botón SYNCHRO/ENDING mientras un patrón de introducción se está ejecutando, ocasiona que el patrón de finalización suene luego de completarse el patrón de introducción.

447B-E-062A

Usando un patrón de relleno

Los patrones de relleno le permiten cambiar momentáneamente el patrón de ritmo para agregar algunas variaciones interesantes a sus ejecuciones.

El procedimiento siguiente describe cómo usar la función de relleno.

Para insertar un relleno

1. Presione el **botón START/STOP** para iniciar la ejecución de ritmo.
2. Presione el **botón NORMAL/FILL-IN** para insertar un patrón de relleno al ritmo que se está usando.

NOTA

El patrón de relleno no se ejecuta si presiona el botón NORMAL/FILL-IN mientras se está ejecutando un patrón de introducción.

Usando una variación de ritmo

Además del patrón de ritmo estándar, también puede cambiarse a un patrón de ritmo de "variación" secundaria para variar un poco.

Para insertar un patrón de variación de ritmo

1. Presione el **botón START/STOP** para iniciar la ejecución de ritmo.
2. Presione el **botón VARIATION/FILL-IN** para cambiar al patrón de variación del ritmo que se está usando.

NOTA

Para volver al patrón de ritmo estándar, presione el botón NORMAL/FILL-IN.

Usando un patrón de relleno con una variación de ritmo

También puede insertar un patrón de relleno cuando se está ejecutando un patrón de variación de ritmo.

Para insertar un relleno en una variación de ritmo

1. Mientras se está ejecutando un patrón de variación de ritmo, presione el **botón VARIATION/FILL-IN** para insertar un patrón de relleno para la variación de ritmo que se está usando.

Acompañamiento de inicio sincrónico con ejecución de ritmo

Se puede preparar el teclado para iniciar la ejecución de ritmo al mismo tiempo que ejecuta el acompañamiento sobre el teclado.

El procedimiento siguiente describe cómo usar el inicio sincrónico. Antes de comenzar, primero deberá seleccionar el ritmo que desea usar, ajustar el tempo, y usar el interruptor MODE para seleccionar el método de ejecución de acordes que desea usar (NORMAL, CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD).

Para usar el inicio sincrónico

1. Presione el **botón SYNCHRO/ENDING** para poner el teclado en espera de inicio sincrónico.

447B-E-063A

2. Ejecute un acorde y el patrón de ritmo inicia su ejecución automáticamente.

NOTAS

- Si el interruptor MODE se ajusta a NORMAL, solamente se ejecuta el ritmo (sin un acorde) al tocarse sobre el teclado.
- Si presiona el botón INTRO antes de ejecutar algo sobre el teclado, se inicia automáticamente el ritmo con un patrón de introducción al tocarse algo sobre el teclado.
- Presionando el botón VARIATION/FILL-IN antes de ejecutar algo sobre el teclado, ocasiona que la ejecución se inicie con el patrón de variación cuando algo se ejecuta sobre el teclado.
- Para cancelar la espera de inicio sincrónico, presione el botón SYNCHRO/ENDING una vez más.

Finalizando con un patrón de finalización

Puede finalizarse las ejecuciones con un patrón de finalización lo cual lleva al patrón de ritmo que está usando a una conclusión de sonido natural.

El procedimiento siguiente describe cómo insertar un patrón de finalización. Tenga en cuenta que el patrón de finalización real ejecutado depende en el patrón de ritmo que se está usando.

Para finalizar con un patrón de finalización

1. Mientras se está ejecutando un ritmo, presione el **botón SYNCHRO/ENDING**.
   - Esto ocasiona que se ejecute el patrón de finalización lo cual lleva al acompañamiento de ritmo a una finalización.
   - La sincronización del inicio del patrón de finalización depende en el momento en que se presiona el botón SYNCHRO/ENDING. Si se presiona el botón antes del segundo tiempo del compás actual, el patrón de finalización comienza a ejecutarse inmediatamente. Presionando el botón en cualquier punto en el compás luego del segundo tiempo, resulta en la ejecución del patrón de finalización desde el comienzo del compás siguiente.

Ajustando el volumen de acompañamiento

Puede ajustar el volumen de las partes de acompañamiento como un valor en la gama de 000 (mínimo) hasta 127.

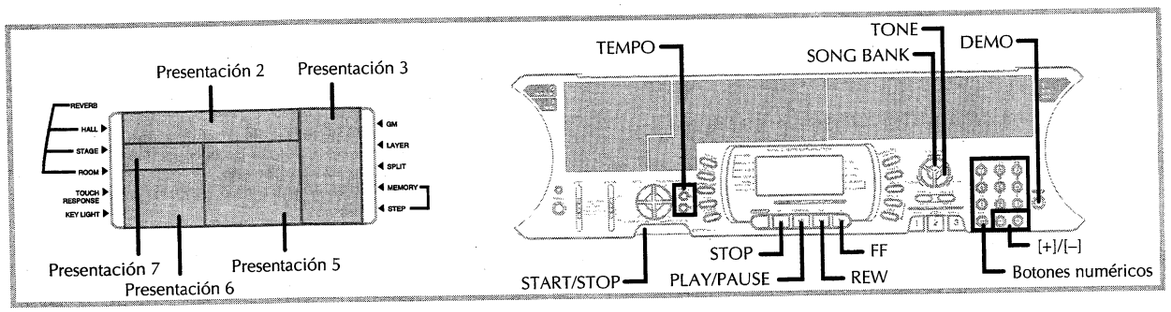
1. Presione el **botón ACCOMP VOLUME**.

2. Para cambiar el valor de ajuste de valor actual utilice los **botones numéricos** o **botones [+]/[–]**.
   Ejemplo: 110

NOTAS

- Si no ingresa nada dentro de los cinco segundos, el valor de volumen del acompañamiento actual que aparece en el paso 1 se borra automáticamente desde la presentación.
- Presionando los botones [+] y [–] al mismo tiempo ajusta automáticamente un volumen de acompañamiento de 075.

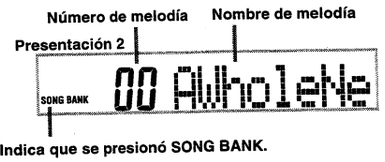
Banco de canciones



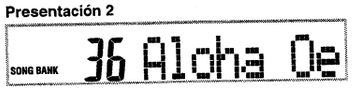
Este teclado presenta un banco de canciones incorporado con 100 melodías que puede usarse para la reproducción del acompañamiento automático. Puede seleccionar una canción simplemente para escucharla, o puede cortar su parte melódica y ejecutar en conjunto con el teclado usando la lección de 3 pasos. Las digitaciones de acompañamiento y melodía y las notas aparecen sobre la presentación del teclado, y las teclas que debe presionar se iluminan sobre el teclado para asistirlo en su aprendizaje para tocar el teclado.

Para seleccionar una melodía

1. Busque la melodía que desee ejecutar en la **lista del banco** de canciones, y observe su número.
2. Presione el **botón SONG BANK**.
   - Esto ocasiona que el número y nombre de la melodía del banco de canciones seleccionados actualmente aparezcan sobre la presentación.



3. Para ingresar el **número de melodía** de dos dígitos utilice las teclas numéricas.
   Ejemplo: Para seleccionar "36 ALOHA OE", ingrese 3 y luego 6.

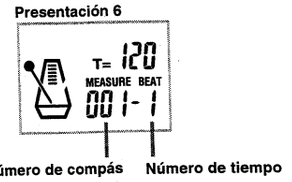


NOTA

También puede cambiar el número de canción visualizado usando [+] (aumento) y [–] (disminución).

Para ejecutar una melodía

1. Seleccione la melodía que desea ejecutar.
2. Presione el **botón PLAY/PAUSE** para iniciar la ejecución de la melodía.
   - Los números de tiempo y compás actuales se muestran sobre la presentación.



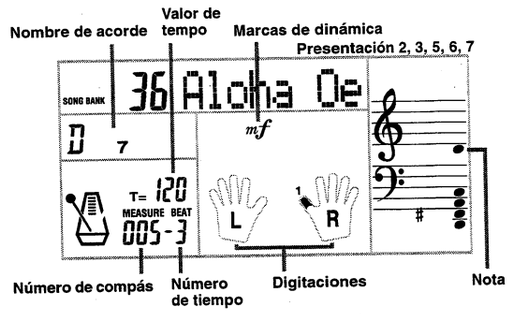
3. Para parar la ejecución, presione el **botón STOP**.
   - La melodía que selecciona continúa ejecutándose hasta que la para.

NOTA

Mientras una melodía se encuentra ejecutándose, puede usar los botones numéricos o [+] y [–] para cambiar a otra melodía. El cambio se realiza tan pronto ingresa un número diferente, aun si la melodía actual no se termina de ejecutar.

Operación del sistema de iluminación de tecla y contenidos de la presentación durante la ejecución del banco de canciones

Las teclas del teclado se iluminan para mostrar las teclas que deben presionarse para ejecutar en conjunto con las melodías del banco de canciones a medida que se reproducen. Al mismo tiempo, la presentación muestra las digitaciones, formas de acordes, notas, tempo y otra información.

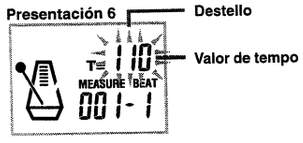


Ajustando el tempo

Cada melodía tiene un tempo fijado por omisión preajustado (tiempos por minuto) que se ajusta automáticamente siempre que selecciona una melodía. Mientras la melodía se está ejecutando, puede cambiar el ajuste de tempo a un valor en la gama de 40 a 255.

Para ajustar el tempo

1. Para ajustar el tempo utilice los **botones TEMPO**.
   ▲ : Aumenta el valor del tempo.
   ▼ : Disminuye el valor del tempo.



447B-E-064A

NOTAS

- Mientras el valor de tempo está destellando, también puede usar los botones numéricos o [+] y [–] para ingresar un valor de tres dígitos. Tenga en cuenta que debe ingresar los ceros a la izquierda, de modo que 90 se ingresa como 090.
- Presionando los botones de tempo ▲ y ▼ al mismo tiempo retorna automáticamente al ritmo seleccionado actualmente a su tempo fijado por omisión.
- Las melodías 70 a 99 tienen cambios de tempo a mitad de camino para producir efectos musicales específicos. Tenga en cuenta que el ajuste de tempo retorna automáticamente a su fijación por omisión siempre que se produce un cambio de tempo dentro de una de esas melodías.

Para realizar una pausa en la reproducción

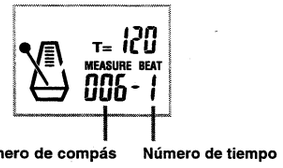
1. Para hacer una pausa, presione el **botón PLAY/PAUSE** mientras una melodía se encuentra en ejecución.
2. Presionando de nuevo el **botón PLAY/PAUSE** reanuda la ejecución desde el punto en que se realizó la pausa.

NOTA

Luego de presionar STOP para parar la reproducción, presionando PLAY/PAUSE reinicia la ejecución desde el comienzo de la melodía.

Para avanzar rápidamente

1. Mientras una melodía se encuentra en pausa, sostenga presionado el **botón REW** para omitir avanzando en alta velocidad.
   - La operación de avance rápido omite saltando en avance un compás a la vez.
   - Los números de compás y tiempo sobre la presentación cambian mientras se está llevando a cabo la operación de avance rápido.



2. Soltando el **botón REW** inicia la reproducción de canción desde el compás cuyo número se muestra sobre la presentación.

NOTA

El avance rápido no funciona mientras la ejecución del banco de canciones se encuentra parada.

Para retroceder rápidamente

1. Mientras una melodía se encuentra en pausa o está siendo reproducida, sostenga presionado el **botón FF** para omitir en dirección de retroceso en alta velocidad.
   - La operación de retroceso rápido omite saltando de un compás a la vez.
   - Los números de compás y tiempo sobre la presentación cambian mientras se está llevando a cabo la operación de retroceso rápido.

447B-E-065A

2. Soltando el **botón FF** inicia la reproducción de canción desde el compás cuyo número se muestra sobre la presentación.

NOTA

El retroceso rápido no funciona mientras la ejecución del banco de canciones se encuentra parada.

Para cambiar el sonido de la melodía

1. Mientras una melodía se está ejecutando o se encuentra en pausa, presione el **botón TONE**.

2. Busque el sonido que desea en la **lista de sonidos**, y luego utilice los **botones numéricos** para ingresar su número de tres dígitos.
   Ejemplo: Para seleccionar "040 VIOLIN", ingrese 0, luego 4 y luego 0.
   - Se pueden seleccionar cualquiera de los 137 sonidos incorporados en el teclado.

Presentación 2

NOTAS

- También puede usar los botones [+] y [–] para cambiar los sonidos de la melodía.
- Para las melodías con dos manos (melodías del banco de canciones 70 a la 99), se aplica el mismo sonido para las partes de la mano izquierda y derecha.
- Especificando el número de melodía para la misma melodía que se encuentra actualmente seleccionada, retorna la melodía al ajuste fijado por omisión para esa melodía.

Para ejecutar todas las melodías del banco de canciones en sucesión

1. Presione el **botón DEMO**.
   - La melodía del banco de canciones comienza desde el número de melodía 00, y continúa con cada melodía en secuencia numérica.

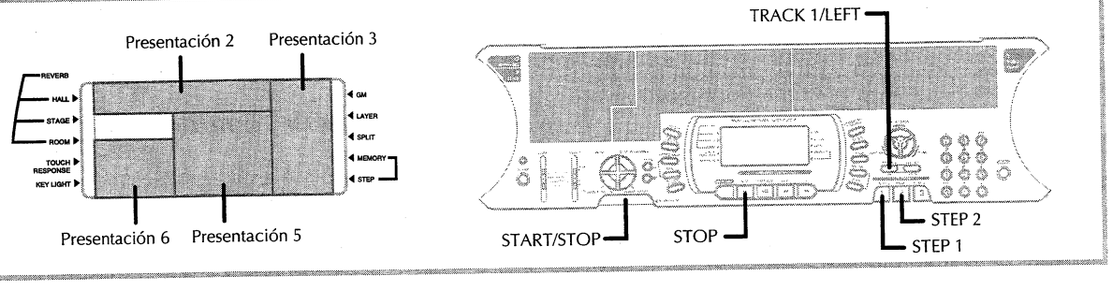
Presentación 2

2. Para parar la ejecución de la melodía del banco de canciones, presione el **botón DEMO**, **STOP** o **START/STOP**.

NOTAS

- Mientras una melodía se está ejecutando, puede usar los botones numéricos o [+] y [–] para cambiar a otra melodía.
- También puede tocar en conjunto con las melodías del teclado.

Lección de tres pasos



La función de lección de tres pasos lo lleva a través de tres pasos diferentes que se describen a continuación, para asistirlo a que aprenda a ejecutar las melodías sobre el teclado.

Paso 1 – Aprendiendo la sincronización.

En este paso, presionando cualquier tecla sobre el teclado ejecuta la nota correcta, de modo que puede concentrarse en conseguir la sincronización correcta sin preocuparse acerca de tocar la nota correcta. La submelodía (obbligato) espera hasta que presione una tecla antes de proceder al fraseo siguiente.

Paso 2 – Aprendiendo la melodía.

En este paso, se utiliza la presentación para aprender qué dedos debe usar y con qué sonoridad o suavidad tocar, y el sistema de iluminación de tecla para aprender qué teclas del teclado presionar. La submelodía (obbligato) espera hasta que ejecuta la nota correcta, de modo que puede aprender en su propio ritmo.

Paso 3 – Ejecución a la velocidad normal.

Aquí es en donde disfrutará actualmente ejecutando las melodías que ha aprendido usando los pasos 1 y pasos 2. El sistema de iluminación de tecla le muestra qué teclas del teclado presionar, pero el acompañamiento procede a una velocidad normal sin tener en cuenta si ejecuta o no las notas correctas.

Tipos de melodías y sus partes

En el banco de canciones existen dos tipos de melodías: Melodías del acompañamiento automático y melodías de acompañamiento con dos manos. Las partes disponibles para la práctica de la lección de 3 pasos depende del tipo de melodía que está usando.

Melodías del acompañamiento automático (Números 00 al 69)

Como su nombre lo sugiere, estas melodías se componen de una parte del acompañamiento automático y una parte melódica. Cuando se usan estas melodías para una lección de 3 pasos, puede practicar ejecutando en conjunto con solamente la parte la melodía (mano derecha) solamente.

Melodías con dos manos (Números 70 al 99)

Estos tipos de melodías se ejecutan con ambas manos, como en un solo de piano. Cuando se usan estas melodías para una lección de 3 pasos, puede practicar ejecutando en conjunto con las partes de la mano derecha y mano izquierda.

Operación del sistema de iluminación de tecla y contenidos de la presentación durante la ejecución de la lección de 3 pasos

Siempre que selecciona una melodía del acompañamiento automático (00 a 69) para una ejecución de lección de 3 pasos, el sistema de iluminación de tecla le muestra qué teclas debe presionar, mientras la presentación le muestra las notas y sus digitaciones.

Altura tonal de nota

La tecla del teclado que debe presionarse se ilumina, mientras la altura tonal real de la nota aparece en el área de notación de barras de la presentación. Los dedos que debe usar para ejecutar las notas también se muestran sobre la presentación.

Longitud de nota

Las teclas del teclado permanecen iluminadas en toda la extensión de tiempo en la cual la nota debe ser ejecutada. La notación de barras y digitación también permanecen sobre la presentación durante el tiempo de extensión de la nota.

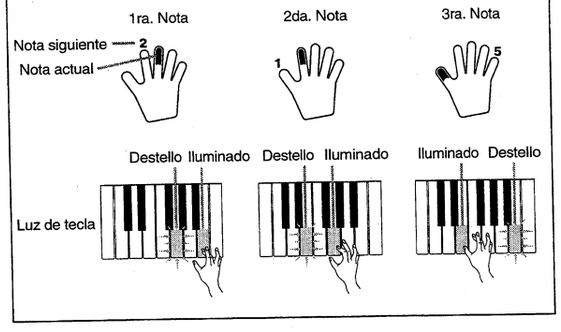
Nota siguiente

La tecla del teclado para la nota siguiente a ser ejecutada destella, mientras aparece un número sobre la presentación cerca del dedo que debe usar para ejecutar la nota siguiente.

Serie de notas de altura tonal similares

La luz de la tecla del teclado se apaga momentáneamente entre las notas y se ilumina de nuevo para cada nota sucesiva. La notación de barras y digitaciones también se desactivan y activan de nuevo.

Ejemplo: Cuando la ejecución requiere la presión de las teclas con los dedos 3, 2 y luego 1



NOTAS

- La longitud de nota no se indica cuando se utilizan las melodías con dos manos (70 a 99) con los pasos 1 y 2 de la lección de 3 pasos. Tan pronto como presiona una tecla iluminada, la tecla se apaga y la tecla siguiente a ser ejecutada comienza a destellar.
- La longitud de nota se indica mediante el sistema de iluminación de tecla cuando se usa una melodía con dos manos con el paso 3. En este caso, la tecla siguiente a ser presionada no destella cuando se presiona una tecla iluminada, y el número de dedo siguiente no aparece sobre la presentación. Solamente se muestra el número de dedo actual.

Ajustando el tempo de la lección de 3 pasos

Para ajustar el tempo para la ejecución de una lección de 3 pasos, utilice el procedimiento descrito en la parte titulada "Ajustando el tempo" en la página S-16.

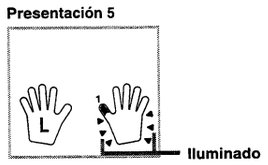
447B-E-066A

Paso 1 - Aprendiendo la sincronización.

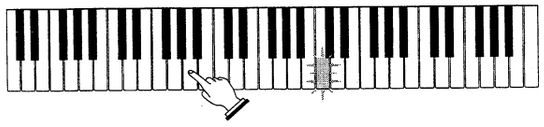
1. Seleccione la melodía del banco de canciones que desea usar.

2. Presione el **botón STEP 1** para iniciar la ejecución del paso 1.
   - Luego de que suena una cuenta, el teclado espera para que ejecute la primera nota de la melodía.

   - La mano que debe usar se indica mediante flechas alrededor de la misma.



3. Presione cualquier tecla del teclado para ejecutar la melodía (parte de la mano derecha).



   - La tecla para la nota siguiente a ser ejecutada destella mientras el teclado espera para que la ejecute. Cuando presiona cualquier tecla para ejecutar la nota, la tecla permanece iluminada a medida que la nota se ejecuta.
   - El acompañamiento (parte de la mano izquierda) espera hasta que presione cualquier tecla para ejecutar una nota.
   - Si accidentalmente presiona más de una tecla en sucesión, se ejecuta el acompañamiento para el número de notas correspondientes.
   - Presionando más de una tecla al mismo tiempo se cuenta como una sola nota de melodía. Presionando una tecla mientras otra tecla es mantenida presionada es contada como dos notas de melodía.

4. Para parar la ejecución en cualquier momento, presione el **botón STOP** o **START/STOP**.

NOTAS

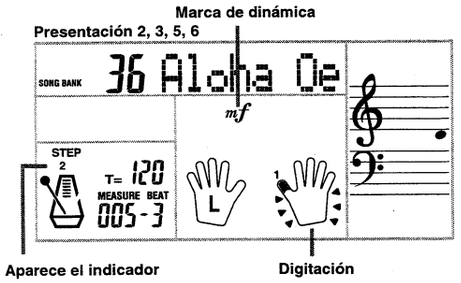
- La práctica con la mano izquierda también puede llevarse a cabo con las melodías con dos manos (70 a 99). Simplemente seleccione una de las melodías con dos manos en el paso 1 del procedimiento anterior, y luego presione el botón TRACK 1/LEFT siguiendo el paso 2.
- La lección de 3 pasos no permite la práctica simultánea de ambas manos.
- Con la ejecución del paso 1 también puede usar las operaciones de avance rápido y retroceso rápido.
- Durante la ejecución del paso 1 no puede usar la pausa.
- El ritmo no sonará durante la ejecución del paso 1.

447B-E-067A

Paso 2 - Aprendiendo la melodía.

1. Seleccione la melodía del banco de canciones que desea usar.

2. Presione el **botón STEP 2** para iniciar la ejecución del paso 2.
   - Luego de que suena una cuenta, el teclado espera para que ejecute la primera nota de la melodía.



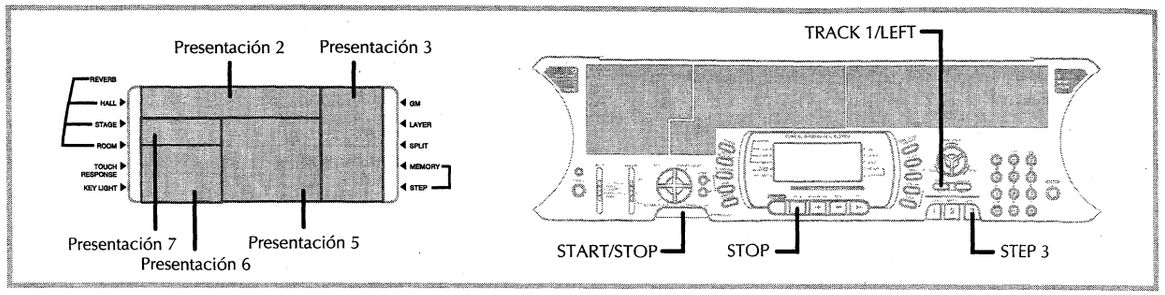
3. Siga el sistema de iluminación de tecla para presionar las teclas correctas del teclado y ejecutar las melodías (parte de la mano derecha).

   - La tecla para la nota siguiente a ser ejecutada destella mientras el teclado espera para que la ejecute. Cuando presiona cualquier tecla para ejecutar la nota, la tecla permanece iluminada a medida que la nota se ejecuta.
   - Si más de una tecla se iluminan cuando está usando una melodía con dos manos, significa que debe presionar todas las teclas que están iluminadas.

4. Para parar la ejecución en cualquier momento, presione el **botón STOP** o **START/STOP**.

NOTAS

- La práctica con la mano izquierda también puede llevarse a cabo con las melodías con dos manos (70 a 99). Simplemente seleccione una de las melodías con dos manos en el paso 1 del procedimiento anterior, y luego presione el botón TRACK 1/LEFT siguiendo el paso 2.
- La lección de 3 pasos no permite la práctica simultánea de ambas manos.
- Con la ejecución del paso 2 también puede usar las operaciones de avance rápido y retroceso rápido.
- Durante la ejecución del paso 2 no puede usar la pausa.
- El ritmo no sonará durante la ejecución del paso 2.



Marcas de dinámica

Las marcas de dinámica listadas a continuación aparecen sobre la presentación mientras las melodías del banco de canciones se están ejecutando. Ajuste la presión que aplica a las teclas del teclado, de acuerdo con la marca que se encuentra sobre la presentación.

pp pianísimo: Muy suave

p piano: Suave

mp mezzo piano: Moderadamente suave

mf mezzo fuerte: Moderadamente fuerte

f fuerte: Sonoro

ff fortísimo: Muy sonoro

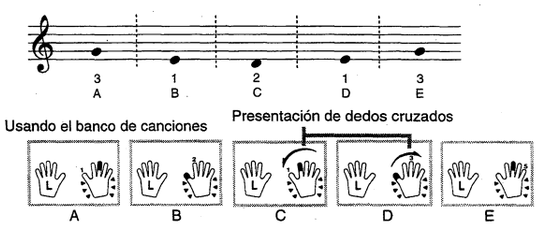
cresc. (<) crescendo: Gradualmente sonoro

decresc. (>) decrescendo: Gradualmente suave

Indicaciones de dedos cruzados

La presentación también muestra cuando tiene que cruzar los dedos para ejecutar las notas, y en qué dirección sus dedos deben cruzarse.

Ejemplo: Presentación para la ejecución de las notas siguientes con solamente la mano derecha.



- B y C indican que el dedo índice debe cruzarse sobre el pulgar.
- C y D indican que el dedo pulgar debe cruzarse por debajo del dedo índice.

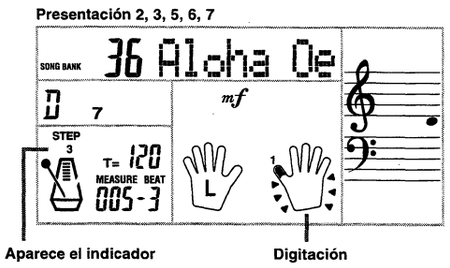
Paso 3 - Ejecución a la velocidad normal.

1. Seleccione la melodía del banco de canciones que desea ejecutar.

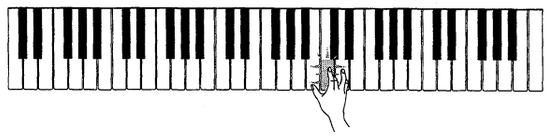
Presentación 2

2. Presione el **botón STEP 3** para iniciar la ejecución del paso 3.
   - Se inicia el acompañamiento (parte de la mano izquierda) ejecutándose en la velocidad normal.

Presentación 2, 3, 5, 6, 7



3. Siga el sistema de iluminación de tecla para presionar las teclas correctas del teclado y ejecutar la melodía (parte de la mano derecha).



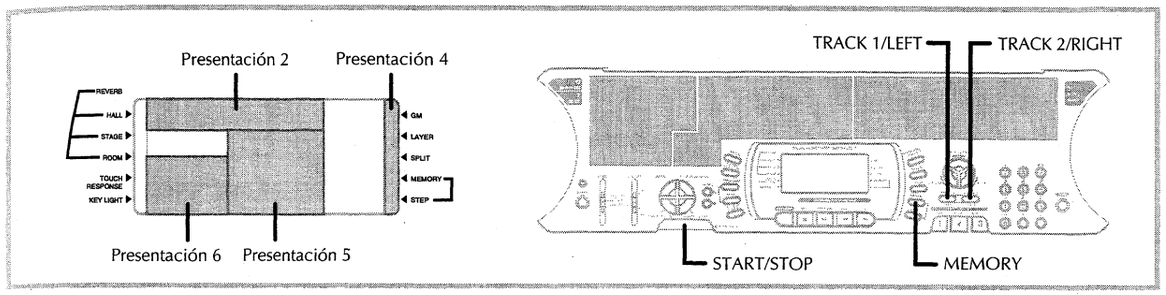
4. Para parar la ejecución en cualquier momento, presione el **botón STOP** o **START/STOP**.

NOTAS

- La práctica con la mano izquierda también puede llevarse a cabo con las melodías con dos manos (70 a 99). Simplemente seleccione una de las melodías con dos manos en el paso 1 del procedimiento anterior, y luego presione el botón TRACK 1/LEFT siguiendo el paso 2.
- La lección de 3 pasos no permite la práctica simultánea de ambas manos.
- Con la ejecución del paso 3, también puede usar la pausa y las operaciones de avance rápido y retroceso rápido.

447B-E-068A

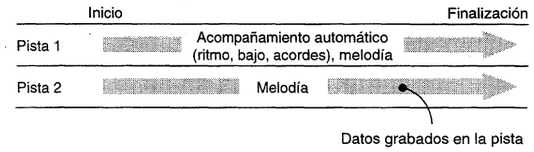
Función de memoria



Se pueden almacenar hasta dos canciones separadas en la memoria para ser reproducidas posteriormente. Existen dos métodos que pueden usarse para grabar una canción: grabación en tiempo real en donde se graban las notas a medida que se ejecutan sobre el teclado, y grabación en pasos en donde se ingresan acordes y notas una por una.

Pistas

La memoria de este teclado graba y reproduce las notas muy parecido a una grabadora de cinta estándar. Existen dos pistas, cada una de las cuales puede ser grabada separadamente. Además de las notas, a cada pista puede asignarse su propio número de sonido. Durante la reproducción se puede ajustar el tempo para cambiar la velocidad de reproducción.

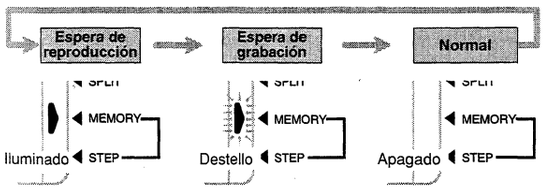


NOTAS

- La pista 1 es la pista básica, que puede ser usada para grabar el acompañamiento automático junto con la melodía. La pista 2 puede usarse solamente para la melodía, y se agrega a lo que se graba en la pista 1.
- Tenga en cuenta que cada pista es independiente una de otra. Esto significa que si comete una equivocación mientras graba, necesitará volver a grabar solamente la pista en donde se cometió la equivocación.

Operación del botón de memoria

A cada presión del botón MEMORY se realiza un ciclo a través de las funciones mostradas a continuación.



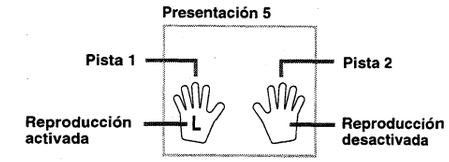
Selección de pista

Presione el botón TRACK1/LEFT para seleccionar la pista 1 y el botón TRACK2/RIGHT para seleccionar la pista 2. La letr "L" (izquierda) aparece sobre la presentación para indicar que se selecciona la pista 1, y aparece la letra "R" (derecha) para indicar que se selecciona la pista 2.

Reproducción

A cada presión del botón TRACK1/LEFT y TRACK2/RIGHT mientras el teclado se encuentra en la condición de espera de reproducción (vea la parte titulada "Operación del botón de memoria" anterior), cambia activando y desactivando la reproducción de la pista correspondiente. La letra que identifica una pista (L (izquierda) o R (derecha)) aparece sobre la presentación, siempre que la reproducción de esa pista se encuentra activada.

Presentación 5

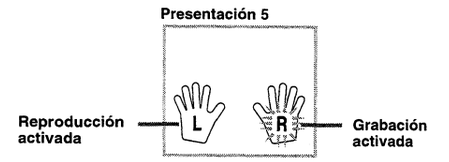


- Con el ajuste anterior, la pista 1 se ejecutará mientras que la pista 2 no.

Grabación

A cada presión del botón TRACK1/LEFT y TRACK2/RIGHT mientras el teclado se encuentra en la condición de espera de grabación (vea la parte titulada "Operación del botón de memoria" anterior), cambia activando y desactivando la grabación de la pista correspondiente. La letra que identifica una pista (L (izquierda) o R (derecha)) aparece sobre la presentación, siempre que la grabación de esa pista se encuentra activada.

Presentación 5



- Lo anterior indica que la pista 1 se reproducirá mientras la pista 2 está siendo grabada.

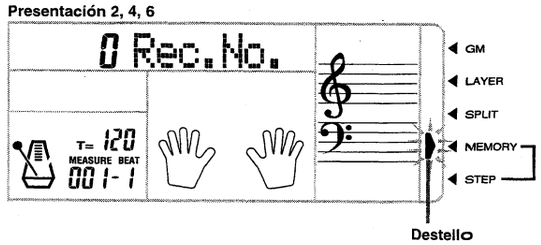
Grabación en tiempo real a la pista 1

Con la grabación en tiempo real, las notas y acordes que ejecuta sobre el teclado son grabadas a medida que las ejecuta.

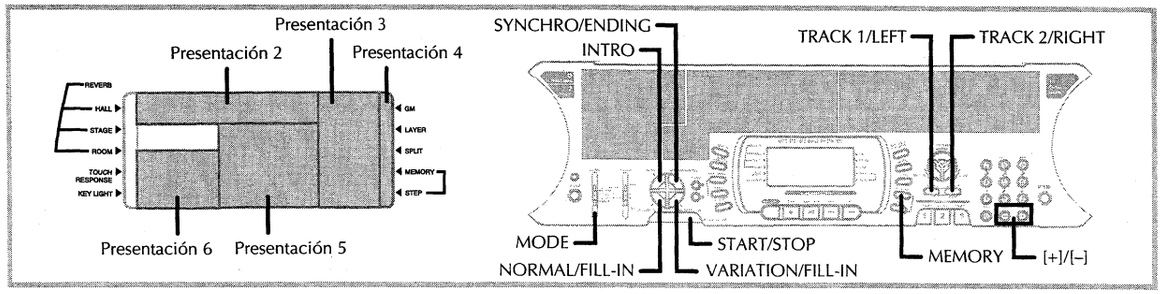
Para grabar a la pista 1 usando la grabación en tiempo real

1. Utilice el **botón MEMORY** para ingresar la condición de espera de grabación.

Presentación 2, 4, 6



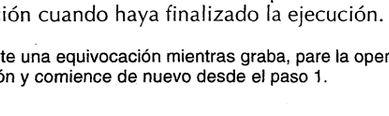
447B-E-069C



2. Utilice **[+]** y **[–]** para seleccionar 0 o 1 como el número de canción.
   - La pista no se encuentra aun seleccionada en este punto.
   - La pantalla de número de canción anterior permanece sobre la presentación durante unos cinco segundos. Si desaparece antes de que tenga una oportunidad para seleccionar un número de canción, utilice el botón MEMORY para visualizarla de nuevo.

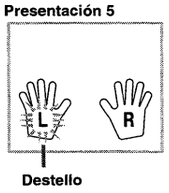
Número de canción

Presentación 2



3. Presione el **botón TRACK1/LEFT** para seleccionar la pista 1.
   - La "L" destella sobre la presentación para indicar la pista a la cual será grabada.

Presentación 5



Destello

4. Si lo desea realice cualquiera de los siguientes ajustes.
   - Número de sonido (página S-14)
   - Número de ritmo (página S-16)
   - Interruptor de modo (página S-16)
   - Si no se tiene confianza para tocar en un tempo rápido, trate de usar un ajuste de tempo más lento (página S-16).

5. Presione el **botón START/STOP** para iniciar la grabación en tiempo real a la pista 1.

6. Toque algo sobre el teclado.
   - Cualquier melodía y acompañamiento que ejecute sobre el teclado (incluyendo acordes del acompañamiento automático ejecutados sobre el teclado de acompañamiento) será grabado.
   - Si utiliza un pedal durante las grabaciones, las operaciones del pedal también serán grabadas.

7. Presione el **botón START/STOP** para finalizar la grabación cuando haya finalizado la ejecución.

- Si comete una equivocación mientras graba, pare la operación de grabación y comience de nuevo desde el paso 1.

NOTA

Usando la grabación en tiempo real para grabar a una pista que ya contiene datos grabados, reemplaza la grabación existente por la grabación nueva.

Contenidos de la pista 1 luego de la grabación en tiempo real

Además de las notas del teclado y acordes de acompañamiento, los datos siguientes son también grabados a la pista 1 durante la grabación en tiempo real. Estos datos se usan siempre que la pista 1 es reproducida.

- Número de sonido
- Número de ritmo
- Operaciones de los botones INTRO, SYNCHRO/ENDING, NORMAL/FILL-IN, VARIATION/FILL-IN
- Operaciones de pedal

Capacidad de memoria

El teclado tiene memoria para aproximadamente 5.200 notas. Se pueden usar las 5.200 notas para una sola canción, o puede dividir la memoria entre dos canciones diferentes.

- El número de compás y número de nota destellan sobre la presentación siempre que la memoria restante es de menos de 100 notas.

Presentación 6

Destello

- La grabación se para automáticamente (y el acompañamiento automático y ritmo paran su ejecución si se están usando), siempre que la memoria se completa.

Almacenamiento de datos en la memoria

- Todo lo que se encontraba previamente almacenado en la memoria es reemplazado siempre que se realiza una grabación nueva.
- Los contenidos de la memoria quedan retenidos en tanto el teclado es siendo alimentado con energía eléctrica. Desenchufando el adaptador de CA cuando no hay pilas colocadas o cuando las pilas están agotadas, corta el suministro de energía eléctrica al teclado, ocasionando que todos los datos almacenados en la memoria se borren. Antes de cambiar las pilas, cerciórese de conectar el cable del adaptador de CA del teclado a un tomacorriente.
- Desactivando la alimentación mientras una operación de grabación se encuentra en progreso, ocasiona que los contenidos de la pista que está actualmente grabando se pierdan.

Variaciones de grabación en tiempo real de la pista 1

A continuación se describe un número de variaciones diferentes que pueden usarse cuando se graba a la pista 1 usando la grabación en tiempo real. Todas estas variaciones se basan en el procedimiento descrito en la parte titulada "Para grabar a la pista 1 usando la grabación en tiempo real" en la página S-25.

Para grabar sin ritmo

Omita el paso 5. La grabación en tiempo real sin ritmo se iniciará al presionar una tecla del teclado.

Para iniciar la grabación con inicio sincrónico

En lugar del paso 5, presione el botón SYNCHRO/ENDING. El acompañamiento automático y grabación se iniciarán al ejecutarse un acorde sobre el teclado de acompañamiento.

447B-E-070A

Para grabar usando una introducción, finalización o relleno

Durante la grabación, los botones INTRO, SYNCHRO/ENDING, NORMAL/FILL-IN y VARIATION/FILL-IN (página S-18 a la S-19) pueden usarse todas tal como normalmente son.

Para iniciar sincrónicamente el acompañamiento automático con un patrón de inicio

En lugar del paso 5, presione el botón SYNCHRO/ENDING y luego el botón INTRO. El acompañamiento automático se iniciará con el patrón de introducción al ejecutarse un acorde sobre el teclado de acompañamiento.

Para iniciar un acompañamiento automático en medio de una grabación

En lugar del paso 5, presione el botón SYNCHRO/ENDING y luego ejecute algo sobre el teclado de melodía para comenzar. Cuando alcanza el punto en donde desea que se inicie el acompañamiento automático, ejecute un acorde sobre el teclado de acompañamiento.

Reproduciendo desde la memoria

Para reproducir los contenidos de la memoria utilice el procedimiento siguiente.

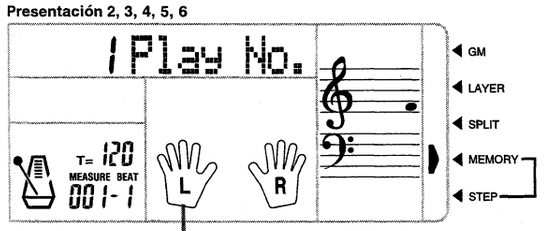
Para reproducir desde la memoria

1. Utilice el **botón MEMORY** para ingresar la condición de espera de reproducción, y luego utilice [+] y [–] para seleccionar 0 a 1 como el número de canción.
   - La pantalla del número de canción anterior permanece sobre la presentación durante cinco segundos. Si desaparece antes de que tenga una oportunidad para seleccionar un número de canción, utilice el botón MEMORY para visualizarla de nuevo.

Presentación 2

2. Presione el **botón START/STOP** para iniciar la reproducción de la canción seleccionada.
   - Durante la reproducción desde la memoria pueden usarse los botones TRACK1/LEFT y TRACK2/RIGHT, para activar y desactivar cualquiera de las pistas.

Presentación 2, 3, 4, 5, 6



Aparece el indicador

- Puede usar los botones TEMPO para ajustar el tempo.

3. Presione de nuevo el **botón START/STOP** para parar la reproducción.

NOTAS

- Durante la reproducción, el teclado entero funciona como un teclado de melodía, si tener en cuenta del ajuste del interruptor MODE.
- Puede ejecutar en conjunto con el teclado mientras se reproduce desde la memoria. También puede usar las funciones de estratificador (página S-32) y división (página S-32) para ejecutar en conjunto con más de un sonido.
- Con la reproducción desde la memoria no pueden usarse las operaciones de pausa, avance rápido o retroceso rápido.

447B-E-071A

Grabación en tiempo real a la pista 2

Luego de grabar la pista 1, puede usar la grabación en tiempo real para agregar una melodía en la pista 2.

Para grabar a la pista 2 mientras se reproduce la pista 1

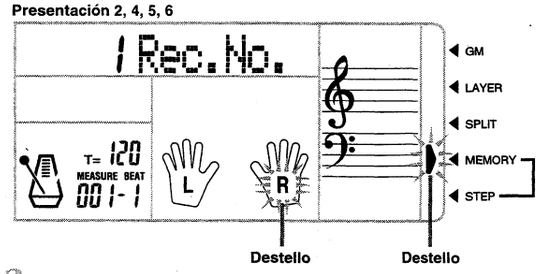
1. Utilice el **botón MEMORY** para ingresar la condición de espera de grabación, y luego utilice **[+]** y **[–]** para seleccionar 0 a 1 como el número de canción.

Presentación 2

   - La pista aun no se encuentra seleccionada en este punto.

2. Presione el **botón TRACK2/RIGHT** para seleccionar la pista 2.

Presentación 2, 4, 5, 6



Destello **Destello**

3. Si lo desea realice cualquiera de los siguientes ajustes.
   - Número de sonido (página S-14)
   - Si no se tiene confianza para tocar en un tempo rápido, trate de usar un ajuste de tempo más lento (página S-16).

4. Presione el **botón START/STOP** para iniciar la grabación en tiempo real a la pista 2 junto con la reproducción desde la pista 1.

5. Escuchando la reproducción desde la pista 1, ejecute lo que desea grabar a la pista 2 sobre el teclado.

6. Presione el **botón START/STOP** para finalizar la grabación cuando haya finalizado la ejecución.
   - Si comete una equivocación mientras graba, pare la operación de grabación y comience de nuevo desde el paso 1.

NOTA

La pista 2 es una pista solamente de melodía, de modo que los acordes no pueden ser grabados aquí. Debido a esto, el teclado entero es un teclado de melodía, sin tener en cuenta el ajuste del interruptor MODE.

Para grabar a la pista 2 sin reproducir la pista 1

1. Utilice el **botón MEMORY** para ingresar la condición de espera de grabación.

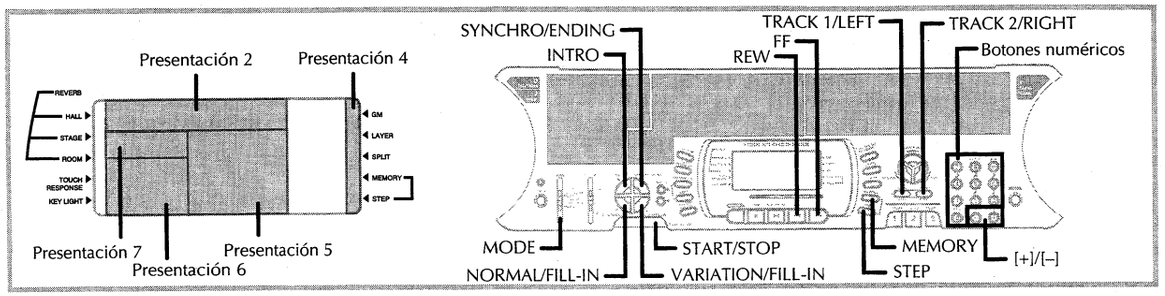
2. Presione el **botón TRACK1/LEFT** para desactivar la reproducción de la pista 1.

3. Continúe desde el paso 1 en la parte titulada "Para grabar a la pista 2 mientras se reproduce la pista 1."
   - Tenga en cuenta que el procedimiento anterior no desactiva el ritmo ni el acompañamiento automático.

Contenidos de la pista 2 luego de la grabación en tiempo real

Los datos siguientes se graban a la pista 2 durante la grabación en tiempo real.

- Número de sonido
- Número de ritmo
- Operaciones de pedal



Grabación de acordes con la grabación en pasos

Con la grabación en pasos, puede grabar una progresión de acordes en la pista 1, acorde por acorde. Luego puede usar la progresión de acordes como un acompañamiento automático o agregar posteriormente las notas melódicas a la pista 2.

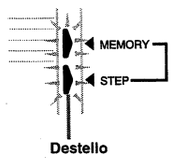
Para grabar acordes a la pista 1 usando la grabación en pasos

1. Utilice el **botón MEMORY** para ingresar la condición de espera de grabación, y luego utilice **[+]** y **[–]** para seleccionar 0 a 1 como el número de canción.

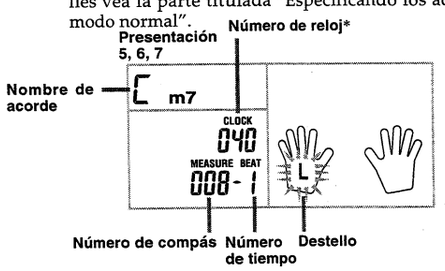
Presentación 2

2. Presione el **botón TRACK1/LEFT** para seleccionar la pista 1.
3. Presione el **botón STEP**.

Presentación 4



4. Si lo desea realice cualquiera de los ajustes siguientes.
   - Número de ritmo (página S-16)
   - Interruptor de modo (página S-16)
5. Presione el **botón SYNCHRO/ENDING**.
6. Ejecute un acorde.
   - Utilice el método de acorde que especificado por el ajuste del interruptor MODE: FINGERED, CASIO CHORD, NORMAL.
   - Cuando el interruptor MODE se ajusta a NORMAL, especifique el acorde usando el teclado de ingreso de nota fundamental y teclado de ingreso de tipo de acorde. Para los detalles vea la parte titulada "Especificando los acordes en el modo normal".



* 48 relojes = 1 tiempo

7. Ingrese la longitud del acorde (el tiempo que debe ser ejecutado hasta ejecutar el siguiente acorde).
   - Para especificar la longitud del acorde utilice las teclas numéricas. Para los detalles vea la parte titulada "Especificación de la longitud de una nota" en la página S-29.
   - Para ingresar todos los acordes que desea repita los pasos 6 y 7.
   - Si comete alguna equivocación mientras se graban en pasos los acordes, para hacer las correcciones utilice el procedimiento indicado en la parte titulada "Editando datos mientras se graba en pasos".
8. Luego de finalizar la grabación en pasos, presione el **botón START/STOP**, **MEMORY** o **STEP**.
   - Esto ingresa la condición de espera de reproducción para la canción que ha ingresado. Presionando el botón START/STOP la reproduce.

NOTAS

- Para cambiar la posición de ingreso actual durante la grabación en pasos, puede usar los botones FF y REW. Para los detalles vea la parte titulada "Editando datos mientras se graba en pasos" en la página S-30.
- Presionando el botón [0] en el paso 7 ingresa una pausa. Tenga en cuenta, no obstante, que cualquier pausa que ingrese no tiene efecto sobre el acompañamiento automático.

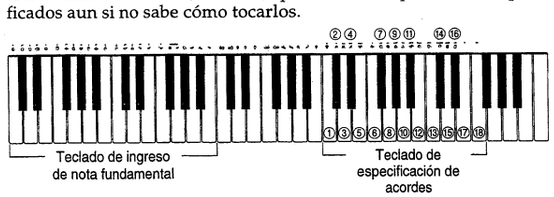
Contenidos de la pista 1 luego de la grabación en pasos

Además de los acordes, en la pista 1 durante la grabación en pasos también se graban los datos siguientes.

- Número de sonido
- Número de ritmo (paso 4)
- Las operaciones de los botones INTRO, SYNCHRO/ENDING, NORMAL/FILL-IN y VARIATION/FILL-IN (paso 6).

Especificación de los acordes en el modo normal

Cuando el interruptor MODE se ajusta a NORMAL durante la grabación en incrementos, puede especificar acordes usando un método simplificado que sea diferente de los acordes CASIO y digitación con los dedos. Este método de especificación de acorde simplificado puede usarse para ingresar 18 tipos de acordes diferentes usando solamente dos teclas del teclado, de modo que los acordes puedan ser especificados aun si no sabe cómo tocarlos.

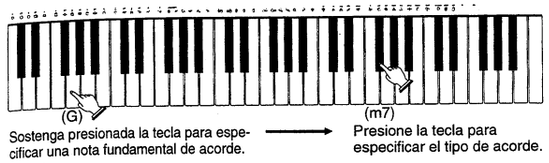


① **Mayor**
② **Menor**
③ **Aumentado**
④ **Disminuido**
⑤ **Cuarta Suspendido**
⑥ **Séptima**
⑦ **Séptima menor**
⑧ **Séptima mayor**
⑨ **Séptima mayor menor**
⑩ **Quinta bemol en séptima**
⑪ **Quinta bemol en séptima menor**
⑫ **Cuarta suspendida en séptima**
⑬ **Séptima disminuida**
⑭ **Novena agregada menor**
⑮ **Novena agregada**
⑯ **Sexta menor**
⑰ **Sexta**
⑱ **Novena en sexta**

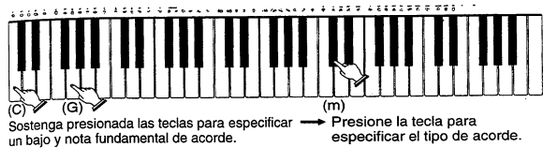
447B-E-072A

Para especificar un acorde, sostenga presionada la tecla en el teclado de ingreso de nota fundamental que especifica la nota fundamental, y presione la tecla en el teclado de ingreso de tipo de acorde para especificar el tipo de acorde. Cuando se ingresa un acorde con una nota de bajo especificada, presionando dos teclas en el teclado de ingreso de la nota fundamental ocasiona que la nota más baja se especifique como una nota de bajo.

Ejemplo 1: Para ingresar Gm7, sostenga presionado G (SOL) en el teclado de ingreso de nota fundamental y presione la tecla m7 en el teclado de ingreso de tipo de acorde.



Ejemplo 2: Para ingresar Gm/C, sostenga presionado C (DO) y G (SOL) en el teclado de ingreso de nota fundamental y presione la tecla m en el teclado de ingreso de tipo de acorde.



Especificación de la longitud de una nota

Durante la grabación en incrementos, para especificar la longitud de cada nota se usan los botones numéricos.

- **Longitudes de nota**
  Utilice los botones numéricos [1] al [6] para especificar redondas (𝅝), blancas (𝅗𝅥), negras (♩), corcheas (♪), semicorchea (𝅘𝅥𝅯), y semidoble corchea (𝅘𝅥𝅰).

  Ejemplo: Para especificar una corchea (♪), presione el botón numérico 3.

- **Puntillos (•) y tresillos (⌐3¬)**
  Mientras sostiene presionado [7] (puntillo) o [9] (tresillo), utilice los botones [1] al [6] para ingresar las longitudes de las notas.

  Ejemplo: Para especificar una nota octava con puntillo (♪.), sostenga presionado el botón número [4] y presione el botón [7].

- **Enlaces**
  Presione el botón [8] y luego ingrese la primera y segunda nota.

  Ejemplo: Para ingresar ♪♬, presione el botón [8] y luego presione el botón [4] (longitud de nota), mientras sostiene presionado el botón [7] (puntillo). Esta nota será enlazada a la nota siguiente que ingrese (semicorchea (nota 16ta.) en este ejemplo).

- **Pausa**
  Sostenga presionado [0] y luego utilice los botones [1] al [9] para especificar la longitud de la pausa.

  Ejemplo: Para ingresar una pausa en una corchea, sostenga [0] y presione [4].

Variaciones de grabación en pasos en la pista 1

A continuación se describe un número diferente de variaciones que pueden usarse cuando se graba a la pista 1 usando la grabación en incrementos. Todas estas variaciones se basan en el procedimiento descrito en la sección "Para grabar acordes a la pista 1 usando la grabación en pasos" en la página S-28.

Para iniciar un acompañamiento con un patrón de introducción

En el paso 5, presione el botón INTRO luego del botón SYNCHRO/ENDING.

Para cambiar a una variación de ritmo

En el paso 6, presione el botón VARIATION/FILL-IN inmediatamente antes de ingresar el acorde.

447B-E-073A

Para insertar una finalización o relleno

En el paso 6, presione el botón SYNCHRO/ENDING o botón NORMAL/FILL-IN (VARIATION/FILL-IN en caso de un ritmo de variación) inmediatamente antes de ingresar el acorde.

Para grabar en pasos acordes sin el ritmo

Luego de llevar a cabo los pasos 1 al 4, puede usar los botones numéricos para ingresar la longitud del acorde especificado. Omitiendo el paso 5 (sin presionar el botón SYNCHRO/ENDING) crea el acorde sin ritmo, de modo que puede ingresar una pausa presionando el botón [0] en el paso 6 y luego especificando la longitud de la pausa en el paso 7.

Para agregar un acompañamiento de acorde en el medio de una ejecución de ritmo

En el paso 6, ingrese todas las pausas desde el comienzo de la grabación hasta el punto en donde desea iniciar el acompañamiento. Luego, ingrese los acordes.

Grabación en pasos de la melodía a la pista 2

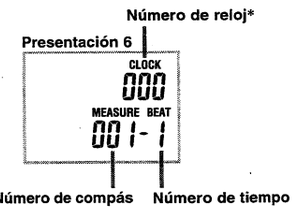
Para ingresar notas una por una en la pista 2 puede usar la grabación en pasos. Esta técnica es perfecta para aquéllos que quieren realizar grabaciones originales, pero no son suficientemente hábiles para ejecutar junto con el ritmo.
Tenga en cuenta que la grabación en pasos de las notas melódicas pueden llevarse a cabo solamente en la pista 2.

Para grabar en pasos la melodía a la pista 2

1. Utilice el **botón MEMORY** para ingresar la condición de espera de grabación, y luego utilice **[+]** y **[–]** para seleccionar 0 a 1 como el número de canción.

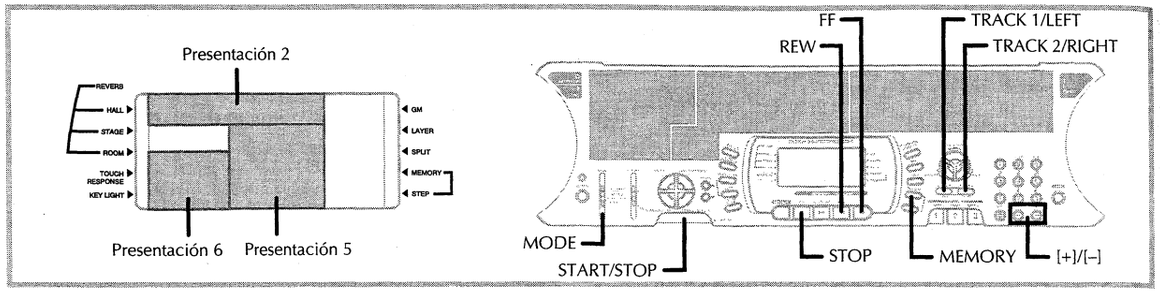
Presentación 2

2. Presione el **botón TRACK2/RIGHT** para seleccionar la pista 2.
3. Presione el **botón STEP** para iniciar la grabación en pasos.



* 48 relojes = 1 tiempo

4. Si lo desea seleccione un número de sonido.
5. Para ingresar las notas utilice las teclas del teclado o los **botones [+]** y **[–]**, y el **botón [0]** para ingresar pausas.
   - Cuando la respuesta al toque se encuentra activada, también se graba la intensidad de la presión que utiliza para presionar las teclas del teclado. Para ingresar los acordes también puede usar las teclas del teclado.
   - Con un ingreso del botón [+] y [–], aparece una barra sobre la presentación mostrando la nota que está ingresando. La sonoridad o suavidad de una nota ingresada usando estos botones es la misma que la nota inmediatamente anterior.
   - Para cancelar el ingreso de una pausa, presione de nuevo [0].
6. Utilice los **botones numéricos [1]** al **[9]** para ingresar la longitud de cada nota o pausa.
   - Luego de ingresar la longitud de una nota o pausa, el teclado permanece en espera para el siguiente ingreso.



7. Para ingresar todas las notas que desea repita los pasos 5 y 6.
   - Si comete alguna equivocación durante el ingreso, puede hacer las correcciones utilizando el procedimiento indicado en la parte titulada "Editando datos mientras se graba en pasos" en la página S-30.

8. Luego de finalizar el ingreso de notas, presione el **botón START/STOP**, **MEMORY** o **STEP** para salir de la grabación en pasos.

NOTAS

- Durante la grabación en pasos de una melodía, el teclado entero es un teclado de melodía, sin tener en cuenta el ajuste del interruptor MODE.
- Para mover el punto de ingreso hacia adelante o atrás durante la grabación en pasos, puede usar los botones FF y REW. Para los detalles vea la parte titulada "Editando datos mientras se graba en pasos" en la página S-30.

Contenidos de la pista 2 luego de la grabación en pasos

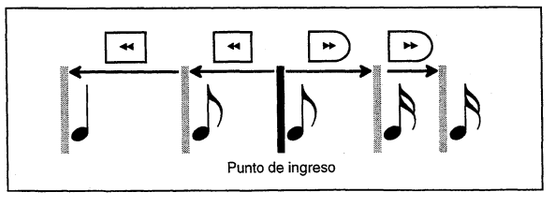
Además de las notas, también pueden grabarse los números de sonido.

Editando datos mientras se graba en pasos

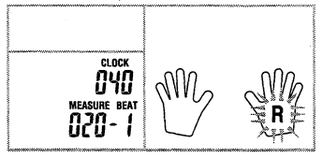
Los datos de la memoria pueden considerarse como partituras musicales que progresan de izquierda a derecha, con el punto de ingreso normalmente en el lado más hacia la derecha de los datos grabados. El procedimiento siguiente describe cómo mover el punto de ingreso hacia la izquierda para realizar los cambios en los datos que ya han sido ingresados. Tenga en cuenta, sin embargo, que moviendo el punto de ingreso hacia la izquierda y cambiando los datos borra automáticamente todos los datos a la derecha del punto de ingreso.

Para editar datos mientras se graba en pasos

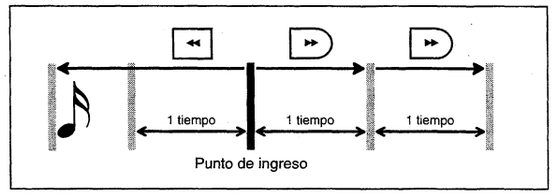
1. Mientras una operación de grabación en pasos se encuentra en progreso, utilice el **botón FF** y **REW** para mover el punto de ingreso a la posición en donde desea editar los datos que ya ha ingresado.
   - Si ya hay notas grabadas, a cada presión de FF o REW mueve el punto de ingreso a la siguiente nota sucesiva. Los datos grabados en el punto de ingreso actual aparecen sobre la presentación.



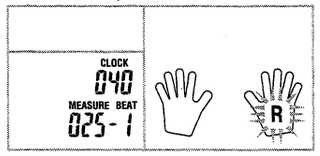
Presentación 5, 6



- Si no hay notas grabadas, a cada presión de FF o REW mueve el punto de ingreso al siguiente tiempo sucesivo.



Presentación 5, 6



- Si mueve datos desde una área que contiene datos de notas a una área que no contiene datos de notas, a cada presión de FF mueve el punto de ingreso al siguiente tiempo. Presionando el botón REW, sin embargo, ocasiona que el punto de ingreso salte de nuevo a la posición de la primera nota o pausa a la izquierda.

2. Presione [+] y [–].

Presentación 2

3. Presione [+] para iniciar la operación de edición de los datos o [–] para borrar la pantalla de edición de datos sin cambiar nada.
   - Presionando [+] borra automáticamente todos los datos a la derecha del punto de ingreso actual. Luego, el teclado permanece en espera para el ingreso de datos de grabación en pasos.
   - Presionando [–] borra la pantalla de edición de datos y retorna a la pantalla de grabación en pasos en donde puede mover el punto de ingreso.

NOTA

Cuando el punto de ingreso alcanza el extremo de los datos almacenados actualmente en la pista 2, sobre la presentación aparece el mensaje [TrackEnd]. En este punto puede llevar a cabo los pasos 2 y 3 para agregar más datos.

447B-E-074A

Borrando los contenidos de una pista específica

Para borrar todos los datos grabados actualmente en una pista específica utilice el procedimiento siguiente.

Para borrar todos los datos de una pista específica

1. Utilice el **botón MEMORY** para ingresar la condición de espera de grabación, y luego utilice **[+]** y **[–]** para seleccionar la canción (0 o 1) cuya pista desea borrar.

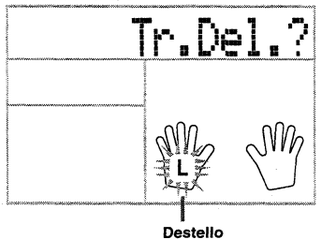
Presentación 2

2. Sostenga presionado el **botón MEMORY** hasta que la pantalla de borrado de pista aparezca sobre la presentación.

Presentación 2

3. Utilice el **botón TRACK1/LEFT** o **TRACK2/RIGHT** para seleccionar la pista cuyos datos desea borrar.
   Ejemplo: Para seleccionar la pista 1.

Presentación 2, 5



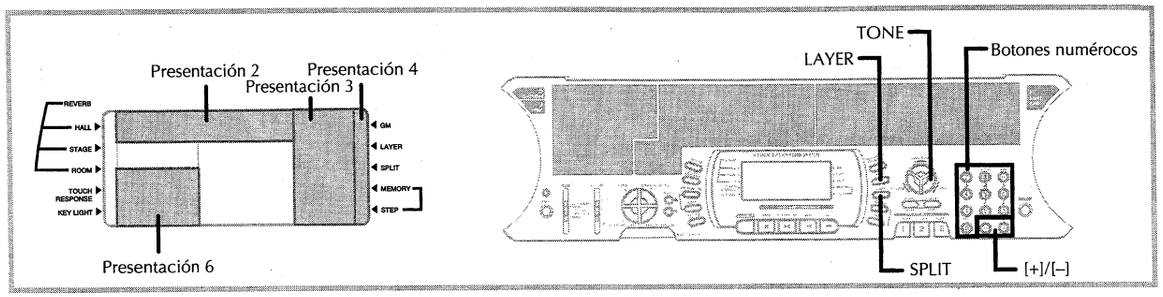
4. Presione [+] para borrar la pista.

NOTAS

- La pantalla de borrado de pista se borra de la presentación automáticamente, si deja el teclado con el mensaje de borrado de pista sobre la presentación durante unos cinco minutos sin realizar ninguna acción.
- Una vez que selecciona una pista en el paso 3, no puede cambiar a una pista diferente sin salir de la operación de borrado de pista y comenzar de nuevo.
- No puede seleccionar una pista para borrarla si esa pista no contiene ningún dato.
- Presionando el botón MEMORY mientras la pantalla de borrado de pista se encuentra sobre la presentación se retorna a la condición de espera de grabación.

447B-E-075A

Ajuste del teclado



Esta sección describe cómo usar el estratificador (para ejecutar dos sonidos con una sola tecla) y división (para asignar sonidos diferentes a cualquier extremo del teclado), y en cómo realizar los ajustes de la respuesta al toque, transposición y afinación.

Usando el estratificador

El estratificador le permite asignar al teclado dos sonidos diferentes (un sonido principal y un sonido estratificado), los cuales se ejecutan siempre que presiona una tecla. Por ejemplo, puede estratificar el sonido FRENCH HORN en el sonido BRASS para producir un sonido metálico y rico.

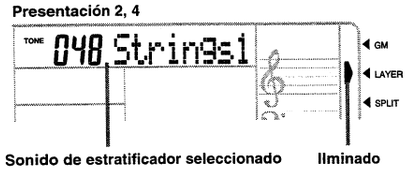
Para estratificar sonidos

1. Primero seleccione el sonido principal.
   Ejemplo: Para seleccionar "061 BRASS" como el sonido principal, presione el botón TONE y luego utilice los botones numéricos o botones [+] y [–] para ingresar 0, 6 y luego 0.

Presentación 2

2. Presione el **botón LAYER**.

Presentación 2, 4

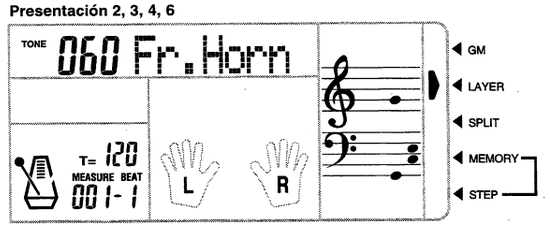


3. Seleccione el sonido estratificado.
   Ejemplo: Para seleccionar "060 FRENCH HORN" como el sonido estratificado, utilice los botones numéricos o los botones [+] y [–] para ingresar 0, 6 y luego 0.

Presentación 2

4. Ahora intente ejecutar algo sobre el teclado.

Presentación 2, 3, 4, 6



- Ambos sonidos se ejecutan al mismo tiempo.

5. Presione de nuevo el **botón LAYER** para cancelar la estratificación y retornar al teclado normal.

ESTRATIFICADOR

Usando la división

Con la división se pueden asignar dos sonidos diferentes (un sonido principal y sonido dividido) a cualquier extremo del teclado, lo cual le permite ejecuta un sonido con la mano izquierda y otro sonido con la mano derecha. Por ejemplo, podría seleccionar STRINGS como el sonido principal (gama alta) y PIZZICATO como el sonido de división (gama baja), colocando así un conjunto de cuerdas entero en la punta de sus dedos.
La división también le permite especificar el punto de división, que es la posición en el teclado en el cual se produce el cambio entre los dos sonidos.

Para dividir el teclado

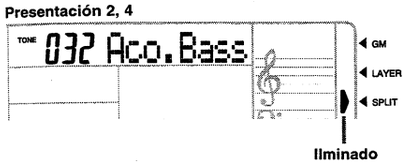
1. Primero seleccione el sonido principal.
   Ejemplo: Para seleccionar "048 STRINGS1" como el sonido principal, presione el botón TONE y luego utilice los botones numéricos o botones [+] y [–] para ingresar 0, 4 y luego 8.

Presentación 2

447B-E-076A

2. Presione el **botón SPLIT**.

Presentación 2, 4



3. Seleccione el sonido de división.
   Ejemplo: Para seleccionar "045 PIZZICATO STR" como el sonido estratificado, utilice los botones numéricos o los botones [+] y [–] para ingresar 0, 4 y luego 5.

Presentación 2

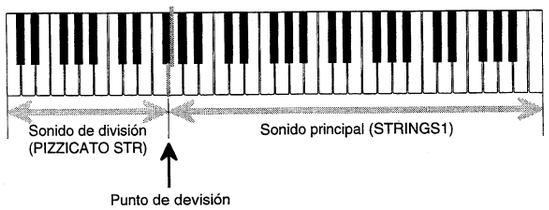
4. Especifique el punto de división. Mientras sostiene presionado el **botón SPLIT**, presione la tecla del teclado en donde desea que se encuentre la tecla más hacia la izquierda de la gama extrema alta.
   Ejemplo: Para especificar G3 como punto de división, presione la tecla G3.

Presentación 2

5. Ahora intente ejecutando algo sobre el teclado.
   - Cada tecla desde F♯3 y hacia abajo se asigna al sonido PIZZICATO, mientras cada tecla desde G3 y hacia arriba se asigna al sonido STRINGS.

6. Presione de nuevo el **botón SPLIT** para cancelar la división del teclado y retornar al teclado normal.

DIVISION



Usando el estratificador y división juntos

Pueden usarse el estratificador y división juntos para crear un teclado de división estratificado. No habrá diferencia si estratifica primero los sonidos y luego los divide en el teclado, o divide el teclado y luego estratifica los sonidos. Cuando utilice el estratificador y división en combinación, la gama alta del teclado se asigna a dos sonidos (sonido principal + sonido estratificado), y la gama baja a dos sonidos (sonido dividido + sonido dividido estratificado).

447B-E-077A

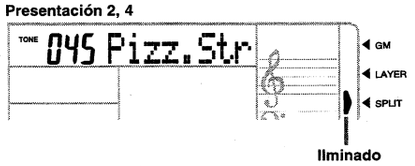
Para dividir el teclado y luego estratificar los sonidos

1. Presione el **botón TONE** y luego ingrese el número de sonido del sonido principal.

Presentación 2

2. Presione el **botón SPLIT** y luego ingrese el número de sonido de división.

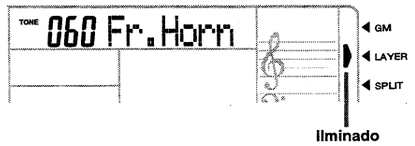
Presentación 2, 4



- Luego de especificar el sonido dividido, presione el botón SPLIT para cancelar la división del teclado.

3. Presione el **botón LAYER** y luego ingrese el número del sonido estratificado.
   - Tenga en cuenta que puede invertir los pasos 2 y 3, especificando primero el sonido estratificado y luego el sonido dividido.

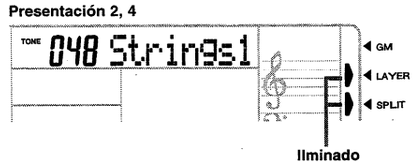
Presentación 2, 4



4. Presione el **botón SPLIT** (si ha especificado el sonido estratificado en el paso 3) o el **botón LAYER** (si ha especificado el sonido de división en el paso 3).

5. Ingrese el número del sonido de división estratificado.

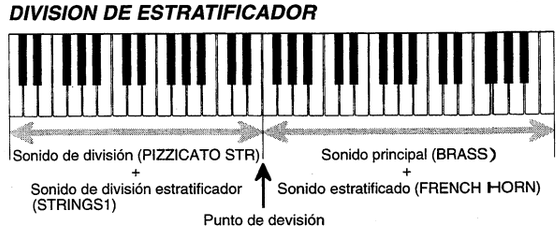
Presentación 2, 4

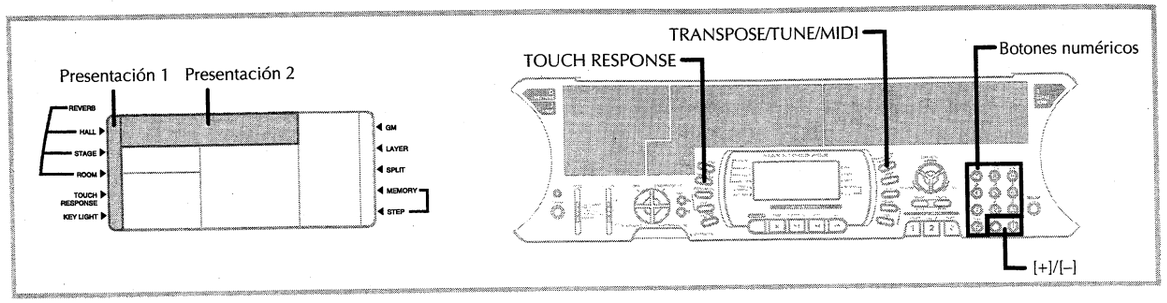


6. Especifique el punto de división.
   - Mientras sostiene presionado el botón SPLIT, presione la tecla del teclado en donde desea que se encuentre la tecla más hacia la izquierda de la gama extrema baja.

7. Ejecute algo en el teclado.
   - Presione el botón LAYER para quitar la estratificación del teclado, y el botón SPLIT para quitar la división.

DIVISION DE ESTRATIFICADOR





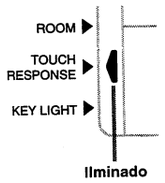
Usando la respuesta al toque

Cuando se activa la respuesta al toque, el volumen relativo de sonido generado por el teclado es variado de acuerdo con la cantidad de presión aplicada, exactamente como en un piano acústico.

Para activar y desactivar la respuesta al toque

1. Presione el **botón TOUCH RESPONSE** al toque para activar y desactivar la respuesta al toque.
   - La respuesta al toque se encuentra activada cuando hay un punto próximo a respuesta al toque.

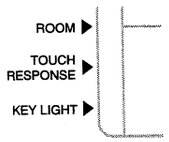
Presentación 1



Iluminado

   - La respuesta al toque se encuentra desactivada cuando no hay un punto próximo a respuesta al toque.

Presentación 1



NOTAS

- La sensibilidad de la respuesta al toque puede ajustarse usando el procedimiento indicado en la parte titulada "CURVA DE TOQUE" en la página S-37.
- La respuesta al toque no afecta la fuente de alimentación interna del teclado, también se genera como dato MIDI.
- Los datos de nota externa MIDI, reproducción desde la memoria y acompañamiento no afectan el ajuste de la respuesta al toque.

Transposición del teclado

La transposición le permite elevar y descender la clave completa del teclado en unidades de semitonos. Si desea ejecutar un acompañamiento para un vocalista que canta en una clave diferente al teclado, por ejemplo, simplemente transponga para cambiar la clave del teclado.

Para transponer el teclado

1. Presione el **botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI** hasta que aparezca la pantalla de transposición sobre la presentación.

Presentación 2

2. Utilice **[+]** y **[–]** y los **botones numéricos** para cambiar el ajuste de transposición del teclado.
   Ejemplo: Para transponer el teclado en cinco semitonos hacia arriba.

Presentación 2

NOTAS

- El teclado puede transponerse dentro de una gama de –12 (una octava hacia abajo) a +12 (una octava hacia arriba).
- El ajuste de transposición fijado por omisión es "00" cuando se activa la alimentación del teclado.
- Si deja la pantalla de transposición sobre la presentación durante unos cinco segundos sin realizar ninguna operación, la pantalla se borra automáticamente.
- El ajuste de transposición también afecta la reproducción desde la memoria y acompañamiento automático.

Botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI

A cada presión del botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI realiza un ciclo a través de un total de 12 pantallas de ajustes: la pantalla de transposición, la pantalla de afinación y 10 pantallas de ajustes MIDI (página S-35). Si accidentalmente se pasa de la pantalla que desea usar, mantenga presionado el botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI hasta que la pantalla aparezca de nuevo.

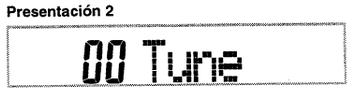
Afinando el teclado

Utilice el procedimiento siguiente para afinar el teclado para que coincida con la afinación de otro instrumento musical.

Para afinar el teclado

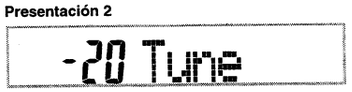
1. Presione dos veces el **botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI** para visualizar la pantalla de afinación.

Presentación 2



2. Utilice **[+]**, **[–]** y los **botones numéricos** para ajustar el valor de afinación.
   Ejemplo: Para disminuir la afinación en 20.

Presentación 2



NOTAS

- El teclado puede ser afinado dentro de una gama de –50 centésimas a +50 centésimas.
  *100 centésimas es equivalente a un semitono.
- El ajuste de afinación por omisión es "00" cuando se activa la alimentación del teclado.
- Si deja la pantalla de afinación sobre la presentación durante cinco segundos sin realizar ninguna operación, la pantalla se borra automáticamente.
- El ajuste de afinación también afecta la reproducción desde la memoria y el acompañamiento automático.

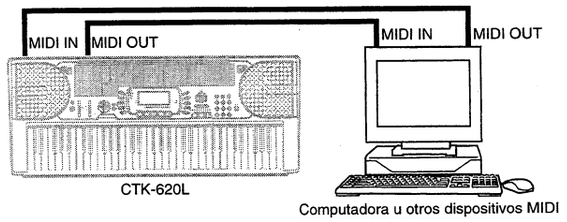
MIDI

¿Qué es la MIDI?

La sigla MIDI significa Interfaz Digital para los Instrumentos Musicales, que es el nombre de una norma mundial para las señales digitales y conectores que hacen posible el intercambio de datos musicales entre instrumentos musicales y computadoras (máquinas) producidos por diferentes fabricantes. Un equipo compatible con la MIDI puede intercambiar presiones de tecla del teclado, liberación de tecla, cambio de sonido y otros datos como mensajes.
Aunque no se necesita ningún conocimiento especial acerca de la MIDI para operar este teclado como una unidad autónoma, las operaciones MIDI requieren de ciertos conocimientos esenciales. Esta sección le proporciona un bosquejo de la MIDI que lo asistirá a ello.

Conexiones MIDI

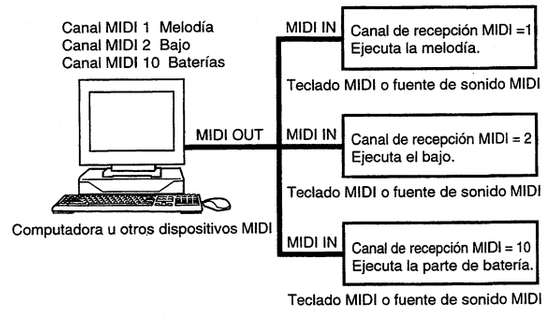
Los mensajes MIDI son enviados a través del terminal MIDI de una máquina al terminal MIDI IN de otra máquina mediante un cable MIDI. Para enviar un mensaje desde este teclado a otra máquina, por ejemplo, deberá usar un cable MIDI para conectar el terminal MIDI OUT de este teclado al terminal MIDI IN de la otra máquina. Para enviar mensajes MIDI de vuelta a este teclado, necesitará usar el cable MIDI para conectar el terminal MIDI OUT de la otra máquina al terminal MIDI de este teclado.
Para usar una computadora u otro dispositivo MIDI para grabar y reproducir los datos MIDI producidos por este teclado, deberá conectar los terminales MIDI IN y MIDI OUT en ambas máquinas para poder enviar y recibir los datos.



- Para usar la función MIDI THRU de una computadora, secuenciador u otro dispositivo MIDI conectado, cerciórese de desactivar LOCAL CONTROL de este teclado (página S-37).

Canales MIDI

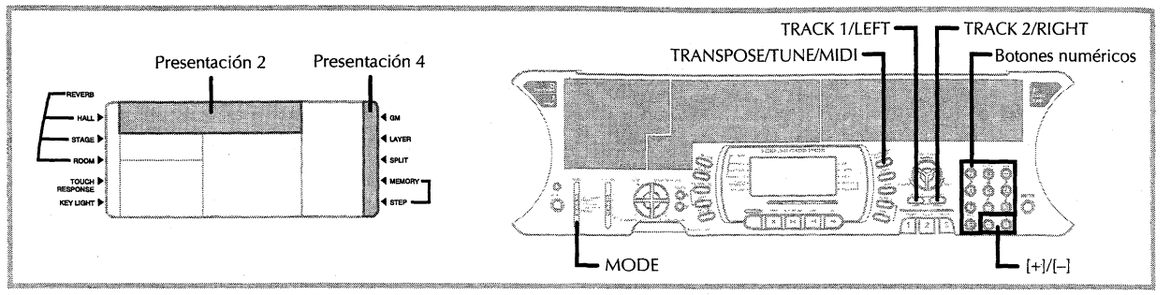
La MIDI le permite enviar datos para múltiples partes al mismo tiempo, siendo cada parte enviada sobre un canal MIDI separado. Hay 16 canales MIDI, numerados de 1 al 16, y los datos de canal MIDI se incluyen siempre que se realiza un intercambio de datos (presión de tecla, operación de pedal, etc.)
Tanto la máquina que envía como la máquina que recibe deben estar ajustados al mismo canal para que la unidad receptora, pueda recibir y ejecutar los datos correctamente. Si la máquina receptora se ajusta al canal 2, por ejemplo, solamente recibirá datos del canal MIDI 2, y todos los otros canales serán ignorados.



Este teclado se equipa con capacidades multitimbres, lo cual significa que puede recibir mensajes sobre los 16 canales MIDI y ejecutar las 16 partes al mismo tiempo.
Las operaciones del teclado y pedal realizadas por este teclado son enviadas seleccionando un canal MIDI (1 al 16), y luego enviando el mensaje apropiado.

MIDI General

Como hemos visto, la MIDI hace posible el intercambio de datos musicales entre dispositivos fabricados por diferentes fabricantes. Estos datos musicales no consisten de las notas propiamente dichas, sino de la información de si una tecla del teclado es presionada o soltada, y el número de sonido.
Si el sonido número 1 en el teclado fabricado por la Compañía A es PIANO mientras el número de sonido 1 sobre el teclado de la Compañía B es BAJO, por ejemplo, los datos enviados desde el teclado de la Compañía A al teclado de la Compañía B produce un resultado completamente diferente del original. Si una computadora, secuenciador u otro dispositivo con capacidades de acompañamiento automático son usados para producir datos musicales para el teclado de la Compañía, que tiene 16 partes (16 canales) y luego esos datos son enviados al teclado de la Compañía B, que puede recibir solamente 10 partes (10 canales), las partes que no pueden ser ejecutadas no se escucharán.
La norma o estándar para la secuencia de numeración de sonidos, el número de pulsadores, y otros factores generales que determinan la configuración de la fuente de sonido, las que se acordaron por mutuas consultas entre los fabricantes, es lo que se denomina la MIDI General.
La norma MIDI General define la secuencia de numeración de sonidos, la secuencia de numeración de sonidos de batería, el número de los canales MIDI que pueden usarse, y otros factores generales que determinan la configuración de la fuente de sonido. Debido a esto, los datos musicales producidos sobre una fuente de sonido de MIDI General pueden se reproducidos usando sonidos similares y matices idénticos que el original, aun cuando se ejecutan en fuentes de sonidos de otros fabricantes.
Este teclado conforma las normas de la MIDI General, de modo que puede ser conectado a una computadora u otro dispositivo y ser usado para reproducir datos de la MIDI General que hayan sido comprados, transferidos desde el Internet u obtenidos de cualquier otra fuente.



Cambiando los ajustes de la MIDI

Este teclado puede usarse en combinación con un secuenciador, sintetizador u otro dispositivo MIDI externo para ejecutar en conjunto con software de la MIDI General disponibles comercialmente. Esta sección le indica cómo realizar los ajustes MIDI requeridos cuando se conecta a un dispositivo externo.

Botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI

A cada presión del botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI realiza un ciclo a través de un total de 12 pantallas de ajustes: la pantalla de transposición, la pantalla de afinación y 10 pantallas de ajustes MIDI. Si accidentalmente se pasa de la pantalla que desea usar, mantenga presionado el botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI hasta que la pantalla aparezca de nuevo. También tenga en cuenta que dejando una pantalla de ajuste sin realizar ninguna operación durante unos cinco segundos, será borrada automáticamente de la presentación.

MODO GM (Ajuste por omisión: Desactivado)

Activado: Este teclado ejecuta datos de la MIDI General desde una computadora u otro dispositivo externo. MIDI IN CHORD JUDGE no puede usarse cuando GM MODE se encuentra activado.

Desactivado: MIDI IN CHORD JUDGE puede usarse.

1. Presione el **botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI** hasta que aparezca la pantalla GM MODE.
Ejemplo: Cuando GM MODE se encuentra desactivado.

Presentación 2

2. Utilice los **botones** [+] y [–] o **[0]** y **[1]** para activar y desactivar el ajuste.
Ejemplo: Para activar GM MODE.

Presentación 2, 4 **Iluminado**

CANAL DE TECLADO

El canal de teclado es el canal usado para enviar los mensajes MIDI desde este teclado a un dispositivo externo. El canal de teclado se puede especificar con un canal desde 1 al 16.

1. Presione el **botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI** hasta que aparezca la pantalla KEYBOARD CHANNEL.

Presentación 2

2. Utilice [+] y [–] y los **botones numéricos** para cambiar el número de canal.
Ejemplo: Para especificar el canal 4.

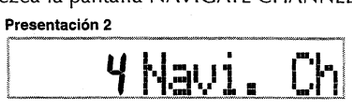
Presentación 2

CANAL DE NAVEGACION (Ajuste por omisión: 4)

Cuando los mensajes MIDI son recibidos desde un dispositivo externo para ejecutar sobre este teclado, el canal de navegación es el canal cuyos datos de nota aparece sobre la presentación y se usan para iluminar las teclas del teclado. Como canal de navegación se puede seleccionar un canal de 1 a 8. Como este ajuste le permite usar los datos sobre cualquier canal de los software MIDI disponibles comercialmente para iluminar las teclas del teclado, puede analizar cómo las diferentes partes de un arreglo son ejecutados.

1. Presione el **botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI** hasta que aparezca la pantalla NAVIGATE CHANNEL.

Presentación 2



2. Utilice [+] y [–] y los **botones numéricos [1]** al **[8]** para cambiar el número de canal.
Ejemplo: Para especificar el canal 2.

Presentación 2

NOTA

El canal de navegación automáticamente cambia a 1 siempre que activa MIDI IN CHORD JUDGE.

Para desactivar sonidos específicos mientras se reproducen los datos MIDI que se están recibiendo.

<<Activación/desactivación del canal de navegación>>

Antes de ejecutar los datos MIDI, presione el **botón TRACK2/RIGHT**.

- Esto corta el sonido del canal de navegación, pero las teclas del teclado continúan iluminándose de acuerdo con los datos del canal a medida que son recibidos. Presione de nuevo el botón TRACK2/RIGHT para activar de nuevo el canal.

<<Próximo canal inferior desde la activación/desactivación del canal de navegación>>

Antes de ejecutar los datos MIDI, presione el **botón TRACK1/LEFT**.

- Esto corta el sonido del canal cuyo número es uno menos que el canal de navegación, pero las teclas del teclado continúan iluminándose de acuerdo con los datos del canal a medida que son recibidos. Presione de nuevo el botón TRACK1/LEFT para activar de nuevo el canal.

447B-E-080A

Ejemplo: Si el canal de navegación es el canal 4, la operación anterior desactiva el canal 3. Si el canal de navegación es el canal 1 o 2, la operación anterior desactiva el canal 8.

JUICIO DE ACORDE EN ENTRADA MIDI (Ajuste por omisión: Desactivado)

Activado: Cuando un método de especificación de acordes es seleccionado por el interruptor MODE, los acordes son especificados mediante el ingreso de datos de nota de canal del teclado desde el terminal MIDI.

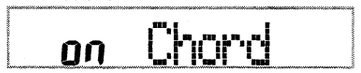
Desactivado: MIDI IN CHORD JUDGE está desactivado.

1. Presione el **botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI** hasta que aparezca la pantalla MIDI IN CHORD JUDGE.
Ejemplo: Para especificar el canal 4.

Presentación 2

2. Utilice los **botones** [+] y [–] o **[0]** y **[1]** para activar y desactivar el ajuste.
Ejemplo: Para activar MIDI IN CHORD JUDGE.

Presentación 2



NOTA

MIDI IN CHORD JUDGE se desactiva automáticamente siempre que cambia el canal de navegación a cualquier canal aparte de 01.

CONTROL LOCAL (Ajuste por omisión: Activado)

Este ajuste determina si el teclado y la fuente de sonido de este teclado se encuentran conectados internamente. Cuando se graba a una computadora u otro dispositivo externo conectado al terminal MIDI IN/OUT de este teclado, lo asiste si desactiva LOCAL CONTROL.

Activado: Todo lo que se ejecuta sobre el teclado es generado en forma de sonido por la fuente de sonido interna y se genera simultáneamente como un mensaje MIDI desde el terminal MIDI OUT.

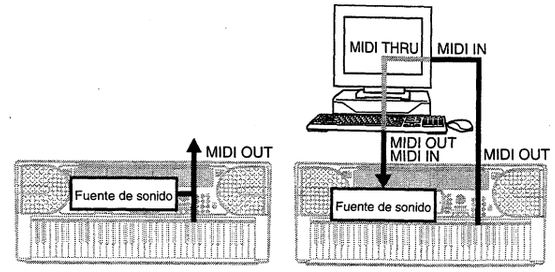
Desactivado: Todo lo que se ejecuta sobre el teclado es generado como un mensaje MIDI desde el terminal MIDI OUT, sin ser generado en forma de sonido por la fuente de sonido interna. Desactive LOCAL CONTROL siempre que utilice la función MIDI THRU de una computadora u otro dispositivo externo. También tenga en cuenta que el teclado no producirá ningún sonido si LOCAL CONTROL se encuentra desactivado, y no se encuentra conectado un dispositivo externo.

1. Presione el **botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI** hasta que aparezca la pantalla LOCAL CONTROL.
Ejemplo: Cuando LOCAL CONTROL se encuentra activado.

Presentación 2

2. Utilice los **botones** [+] y [–] o **[0]** y **[1]** para activar y desactivar el ajuste.
Ejemplo: Para desactivar LOCAL CONTROL.

Presentación 2



LOCAL CONTROL activado
Las notas ejecutadas sobre el teclado son generadas en forma de sonido por la fuente de sonido interna y generadas como mensajes MIDI desde el terminal MIDI OUT.

LOCAL CONTROL desactivado
Las notas ejecutadas sobre el teclado son generadas como mensajes MIDI desde el terminal MIDI OUT, pero no son generadas en forma de sonido directamente por la fuente de sonido interna. El terminal MIDI THRU del dispositivo conectado puede usarse para retornar el mensaje MIDI y escucharse en la fuente de sonido de este teclado.

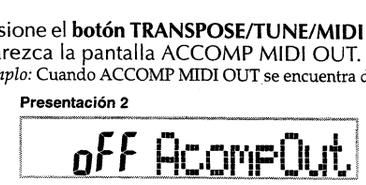
SALIDA MIDI DE ACOMPAÑAMIENTO (Ajuste por omisión: desactivado)

Activado: El acompañamiento automático es ejecutado por el teclado y el mensaje MIDI correspondiente es generado desde el terminal MIDI OUT.

Desactivado: Los mensajes MIDI del acompañamiento automático no son generados desde el terminal MIDI OUT.

1. Presione el **botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI** hasta que aparezca la pantalla ACCOMP MIDI OUT.
Ejemplo: Cuando ACCOMP MIDI OUT se encuentra desactivado.

Presentación 2



2. Utilice los **botones** [+] y [–] o **[0]** y **[1]** para activar y desactivar el ajuste.
Ejemplo: Para activar ACCOMP MIDI OUT.

Presentación 2

CURVA DE TOQUE (Ajuste por omisión: 0)

0: Curva de toque normal

1: Más sonoro que el sonido normal, aun cuando se usa poca presión para presionar las teclas del teclado. Cuando la respuesta al toque se encuentra desactivada, el sonido se produce en un volumen más sonoro que lo normal.

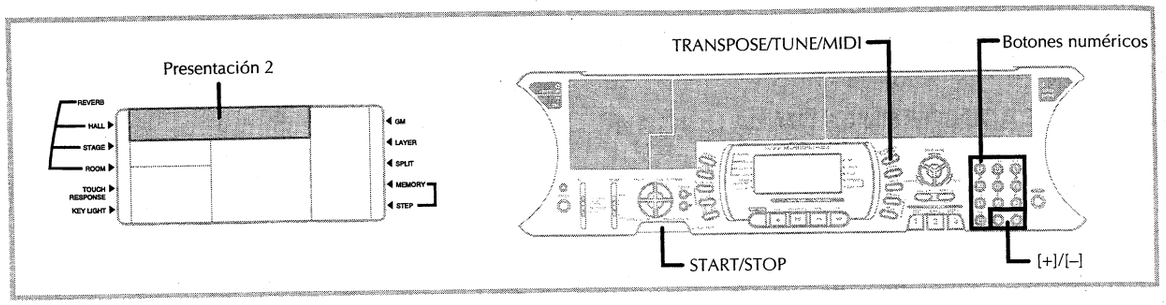
1. Presione el **botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI** hasta que aparezca la pantalla TOUCH CURVE SELECT.

Presentación 2

2. Utilice los **botones** [+] y [–] o **[0]** y **[1]** para cambiar el ajuste.
Ejemplo: Para seleccionar la curva de toque 1.

Presentación 2

447B-E-081A



TOMA ASIGNABLE

SUS (Sostenido): Especifica un efecto sostenido*1 cuando se presiona el pedal.

SoS (Sostenuto): Especifica un efecto sostenuto*2 cuando se presiona el pedal.

SFt (Suave): Especifica una reducción en el volumen del sonido cuando se presiona el pedal.

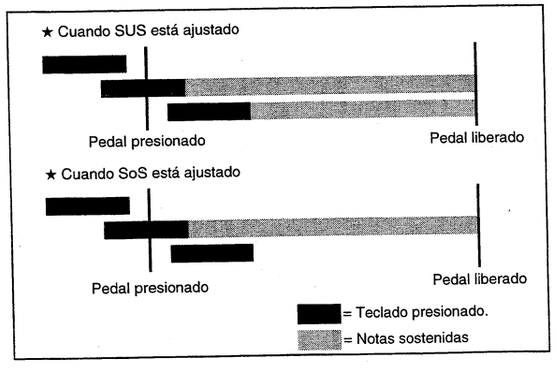
rHy (Ritmo): Especifica la operación del botón START/STOP cuando se presiona el pedal.

1. Presione el **botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI** hasta que aparezca la pantalla ASSIGNABLE JACK.
   Ejemplo: Cuando la función de sostenido se encuentra activada.
   Presentación 2

2. Utilice los **botones [+]** y **[–]** o **[0]**, **[1]**, **[2]** y **[3]** para cambiar el ajuste.
   Ejemplo: Para seleccionar ritmo.
   Presentación 2

***1 Sostenido**
Con los sonidos de piano y otros sonidos que se extinguen, el pedal actúa como un pedal continuador, con sonidos de órgano y otros sonidos continuos, las notas ejecutadas sobre el teclado continúan sonando hasta que el pedal es soltado. En ningún caso, el efecto de sostenido se aplicará a cualquier nota que sea ejecutada mientras el pedal está presionado.

***2 Sostenuto**
Este efecto funciona de la misma manera que sostenido, excepto que se aplica solamente a las notas que ya están sonando cuando se presiona el pedal. No tiene efecto sobre las notas que son ejecutadas después de presionarse el pedal.



CAMBIO DE GAMA DE SONIDO (Ajuste por omisión: Activado)

Activado: Desplaza los sonidos de gama baja una octava más hacia abajo y 072 PICCOLO una octava más alta.

Desactivado: Ejecuta los sonidos de gama baja y 072 PICCOLO en sus niveles normales.

1. Presione el **botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI** hasta que aparezca la pantalla SOUND RANGE SHIFT.
   Presentación 2

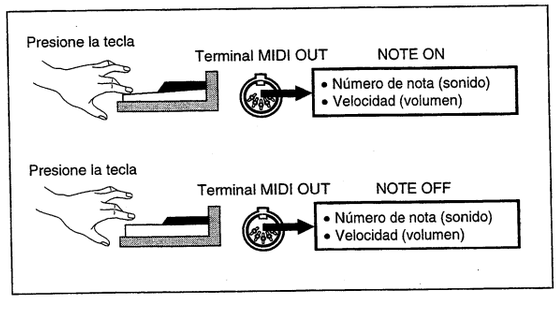
2. Utilice los **botones [+]** y **[–]** o **[0]** y **[1]** para cambiar el ajuste.
   Ejemplo: Para desactivar SOUND RANGE SHIFT.
   Presentación 2

Mensajes

Hay una amplia variedad de mensajes definidos bajo la norma MIDI, y esta sección detalla los mensajes particulares que pueden ser enviados y recibos por este teclado. Se usa un asterisco para marcar los mensajes que afectan el teclado entero. Los mensajes sin un asterisco son aquéllos que afectan solamente un canal particular.

NOTE ON/OFF

Este mensaje envía datos cuando una tecla es presionada (NOTE ON) o liberada (NOTE OFF). Un mensaje NOTE ON/OFF incluye un número de nota (para indicar la nota cuya tecla está siendo presionada o liberada), y velocidad (presión de teclado como un valor de 1 a 127). La velocidad de NOTE ON se usa siempre para determinar el volumen relativo de la nota. Este teclado no recibe los datos de la velocidad de NOTE OFF.
Siempre que se presiona o suelta una tecla en este teclado, se envía el mensaje NOTE ON o NOTE OFF correspondiente desde el terminal MIDI OUT.



NOTA
La altura tonal de una nota depende en el sonido que está siendo usado, como se muestra en la sección Tabla de notas en la página A-1. Siempre que este teclado recibe un número de nota que se encuentra fuera de su gama para ese sonido, se sustituye el mismo sonido en la octava más cercana.

PROGRAM CHANGE

Este es el mensaje de selección de sonido. PROGRAM CHANGE puede contener los datos de sonido dentro de la gama de 0 a 127. Se envía un mensaje PROGRAM CHANGE a través del terminal MIDI OUT de este teclado, siempre que cambie manualmente su número de sonido. La recepción de un mensaje PROGRAM CHANGE desde una máquina externa cambia el ajuste de sonido de este teclado.

NOTA
Este teclado puede usar 128 sonidos en la gama de 0 a 127. Sin embargo, el canal 10 es solamente un canal de percusión, y los canales 0, 8, 16, 24, 25, 32, 40, 48 y 62 corresponden a los 9 sonidos de ajuste de batería de este teclado.

PITCH BEND

Este mensaje lleva información sobre la inflexión de altura tonal para un desplazamiento más suave de la altura tonal hacia arriba o abajo durante la ejecución del teclado. Este teclado no envía datos de inflexión de altura tonal, pero puede recibir tales datos.

CONTROL CHANGE

Este mensaje agrega efectos tales como cambios de volumen y vibrador aplicado durante la aplicación del teclado. Los datos CONTROL CHANGE incluyen un número de control (para identificar el tipo de efecto), y valor de control (para especificar la condición activado/desactivado y profundidad de efecto).
La siguiente es una lista de datos que pueden enviarse o recibirse usando CONTROL CHANGE.

Efecto	Número de control
★ Modulación	1
★ Volumen	7
★ Efecto panorámico	10
★ Expresión	11
Retención 1	64
Sostenuto	66
Pedal de suave	67
RPN*	100 / 101
Ingreso de datos	6 / 38

★ indica solamente recepción de mensajes

* RPN significa Número de Parámetro Grabado, lo que es un número de cambio de control especial cuando se combinan cambios de control múltiples. El parámetro que se está seleccionando se selecciona usando los valores de control de los números de control 100 y 101, y luego los ajustes se realizan usando los valores de control de DATA ENTRY (números de control 6 y 38).
Este teclado utiliza RPN para controlar la sensibilidad de inflexión de altura tonal de este teclado (amplitud de cambio de altura tonal de acuerdo con los datos de inflexión) desde otro dispositivo externo, transposición (afinación completa de este teclado ajustado en unidades de medio tono (blanca), y afinación (afinación fina completa de este teclado).

NOTA
También se aplican los efectos de sostenido (número de control 64), sostenuto (número de control 66) y suave (número de control 67) aplicados mediante el uso del pedal de pie.

ALL SOUND OFF

Este mensaje fuerza a que todo sonido producido sobre el canal actual se desactive, sin tener en cuenta en cómo está siendo producido el sonido.

ALL NOTES OFF

Este mensaje desactiva todos los datos de notas enviados desde un dispositivo externo y que están siendo generados actualmente sobre el canal.

- Cualquiera de las notas sostenidas usando un pedal de sostenido o pedal de sostenuto continúan sonando hasta la próxima liberación de pedal.

RESET ALL CONTROLLERS

Este mensaje inicializa la inflexión de altura tonal y todos los otros cambios de control.

SYSTEM EXCLUSIVE*

Este mensaje se usa para controlar sistemas exclusivos, que son ajustes finos de sonido que son únicos a una máquina particular. Originalmente, los sistemas exclusivos eran únicos a un modelo particular, pero ahora hay también sistemas exclusivos universales que se aplican a máquinas que son modelos diferentes y aun producidos por fabricantes diferentes.
Los siguientes son los mensajes exclusivos de sistemas soportados por este teclado.

■ GM SYSTEM ON ([F0][7E][7F][09][01][F7])
GM SYSTEM ON es usado por una máquina externa para activar la GM de teclado. GM es la abreviatura inglesa de MIDI General.

- GM SYSTEM ON toma más tiempo para procesar que otros mensajes, de modo que cuando GM SYSTEM ON se almacena en el secuenciador puede tomar más de 100 mseg hasta el mensaje siguiente.

■ GM SYSTEM OFF ([F0][7E][7F][09][02][F7])
GM SYSTEM OFF es usado por una máquina externa para desactivar el sistema GM del teclado.

■ EFFECT CHANGE ([F0][44][0E][09][XX][F7])
EFFECT CHANGE cambia los efectos digitales internos del teclado. El parámetro [XX] en la sintaxis anotada en el título es un valor hexadecimal que representa un número de efecto enviado desde una máquina externa. A continuación se muestran los valores hexadecimales que pueden ser especificados y sus significados.

Valor hex.	Reberveración digital	Número de reberveración
0	Habitación	00
1	Escenario	01
2	Sala	02
oFF	Desactivado	OF

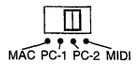
Ejecutando el teclado desde una computadora (solamente el modelo CTK-625L)

La fuente de sonido compatible con la MIDI general de este teclado significa que puede ejecutar usando las señales MIDI desde una computadora. También puede enviar señales MIDI desde este teclado a una computadora.

Para conectar a una computadora

Cerciórese de desactivar la alimentación de este teclado y de la computadora antes de conectarlos. También debe ajustar el controlador de volumen de este teclado a un volumen relativamente bajo.

1. Deslice el **selector COMPUTER** al ajuste que sea adecuado al tipo de computadora a la que está conectando.

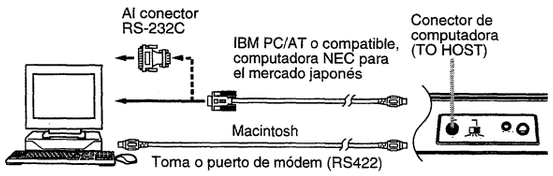


PC-1 : Computer NEC para el mercado japonés (31,25 kHz).
PC-2 : IBM PC/AT o compatible (38,4 kHz).
MAC : Macintosh.
MIDI : Teclado MIDI u otro dispositivo MIDI (usando los terminales MIDI).

NOTA

Siempre que use los terminales MIDI cerciórese de ajustar el selector COMPUTER a MIDI. Las señales no ingresarán a los terminales MIDI cuando el selector se encuentra en cualquier otra posición.

2. Conecte el conector de computadora del teclado al conector serie de la computadora.



3. Active este teclado, y luego active la computadora u otro dispositivo.

4. Inicie el software que desea usar en la computadora.

NOTAS

- Cerciórese de desactivar la alimentación del teclado antes de cambiar el ajuste del selector COMPUTER. Cualquier cambio que se realiza mientras la alimentación está activada es ignorado.
  La operación correcta no es posible si el ajuste del selector COMPUTER no coincide con el tipo de computadora que está usando.
- Las tomas RS-232C viene en dos tipos de conectores de 25 contactos y 9 contactos. Este teclado puede ser conectado a cualquier tipo de toma, debe asegurarse de que el cable que usa es adecuado al tipo de toma de la computadora usada.
- Las interfaces RS-232C equipadas en las computadoras NEC para el mercado japonés vienen en dos tipos: 31,25 kHz y 38,4 kHz. Ajuste el selector COMPUTER ya sea a PC-1 (31,25 kHz) o PC-2 (38,4 kHz), de acuerdo con la documentación que viene con el programa musical o programa de controlador serie que está usando.

Solución de problemas

Problema	Causas posibles	Acción a tomar	Vea la página
No hay sonido en el teclado.	1. Problema de fuente de alimentación.	1. Enchufe correctamente el adaptador de CA, asegúrese de que las polos de las pilas (+/–) se orientan correctamente, y verifique para asegurarse de que las pilas no están agotadas.	Página S-12
	2. La alimentación está activada.	2. Presione el botón POWER para activar la unidad.	Página S-14
	3. Volumen de ajuste demasiado bajo.	3. Utilice el cursor de volumen (VOLUME) para aumentar el volumen.	Página S-14
	4. El interruptor MODE se encuentra en la posición CASIO CHORD o FINGERED.	4. La ejecución no es posible sobre el teclado de acompañamiento mientras el interruptor MODE se ajusta a CASIO CHORD o FINGERED. Cambie el interruptor MODE a NORMAL.	Página S-16
	5. LOCAL CONTROL está desactivado. 6. Los datos MIDI han cambiado los ajustes de VOLUME y EXPRESSION a 0.	5. Active LOCAL CONTROL. 6. Ajuste ambos parámetros.	Página S-37 Página S-39
Cualquiera de los síntomas siguientes cuando se usa la alimentación mediante pilas • Indicador de alimentación débil. • El instrumento no se activa. • Presentación oscura y difícil de leer. • Volumen de altavoz/auricular anormalmente bajo. • Salida de sonido distorsionada. • Interrupción ocasional de sonido cuando se ejecuta en volúmenes altos. • Falla de alimentación repentina cuando se ejecuta en volúmenes altos. • Oscurecimiento de la presentación cuando se ejecuta en volumen alto. • Ejecución anormal de melodía de demostración y patrón de ritmo. • Oscurecimiento de las luces del teclado cuando suenan las notas. ●Síntomas adicionales de energía de pila baja del modelo CTK-625L • Volumen de micrófono anormalmente bajo. • Distorsión de entrada de micrófono. • Indicador de alimentación oscura cuando se usa el micrófono. • Falla de energía repentina cuando se usa el micrófono. • Pérdida de potencia, distorsión de sonido o volumen bajo cuando se ejecuta desde una computadora o dispositivo MIDI conectado.	Alimentación mediante pilas baja	Cambie las pilas usadas por nuevas o utilice el adaptador de CA.	Página S-12
El acompañamiento automático no suena.	Volumen de acompañamiento ajustado a 000.	Utilice el botón ACCOMP VOLUME para aumentar el volumen.	Página S-19
El sonido generado no cambia cuando la presión de tecla es variado.	La respuesta al toque está desactivada.	Presione el botón TOUCH RESPONSE para activarla.	Página S-34
La luz de tecla permanece activada.	El teclado está esperando para la ejecución de la nota correcta durante la ejecución del paso 1 o paso 2.	1. Presione la tecla de iluminación para continuar con la ejecución del paso 1 y paso 2. 2. Presione el botón START/STOP para salir de la ejecución del paso 1 y paso 2.	Página S-22 Página S-23
Las teclas están iluminadas aunque no se procesa ningún sonido.	La alerta de alimentación activada le está recordando que la se ha dejado alimentación activada sin realizar ninguna operación.	Presione cualquier botón o tecla del teclado para restaurar la alimentación a la normalidad.	Página S-13
Cuando se ejecuta con otro instrumento MIDI, las claves o afinaciones no coinciden.	La transposición o afinación se ajusta a un valor diferente a 00.	Utilice el botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI para visualizar las pantallas de ajuste aplicables y ajustar la transposición y afinación a 00.	Página S-36
El acompañamiento o ritmo no se puede grabar.	Se selecciona una pista que no es la pista 1 como la pista de grabación.	Utilice los botones de selección de pista para seleccionar la pista 1. (La pista 2 es la pista melódica.)	Página S-25
Cuando se ejecutan los datos de la MIDI General con una computadora, las notas reproducidas no coinciden con las producidas cuando se presionan las teclas iluminadas.	Ajuste equivocado de SOUND RANGE SHIFT.	Utilice el botón TRANSPOSE/TUNE/MIDI para visualizar la pantalla SOUND RANGE SHIFT y corregir los ajustes.	Página S-38
Ejecutando en el teclado produce un sonido que no es natural cuando se conecta a una computadora.	La función MIDI THRU de la computadora está activada.	Desactive la función MIDI THRU en la computadora o desactive LOCAL CONTROL en el teclado.	Página S-37
No se pueden grabar datos en el acompañamiento de acordes en una computadora.	ACCOMP MIDI OUT está desactivado.	Active ACCOMP MIDI OUT.	Página S-37
La función MIDI no funciona (solamente el modelo CTK-625L).	El selector COMPUTER no se encuentra en la posición MIDI.	Vea el selector COMPUTER a MIDI.	Página S-40
Interferencia estática mientras se usa un micrófono (solamente el modelo CTK-625L).	Uso de un tipo de micrófono erróneo.	Utilice solamente un micrófono de tipo cañón con blindaje metálico.	Página S-11
No hay sonido a través del micrófono (solamente el modelo CTK-625L)	El volumen del micrófono está ajustado muy bajo.	Ajuste el volumen del micrófono.	Página S-11

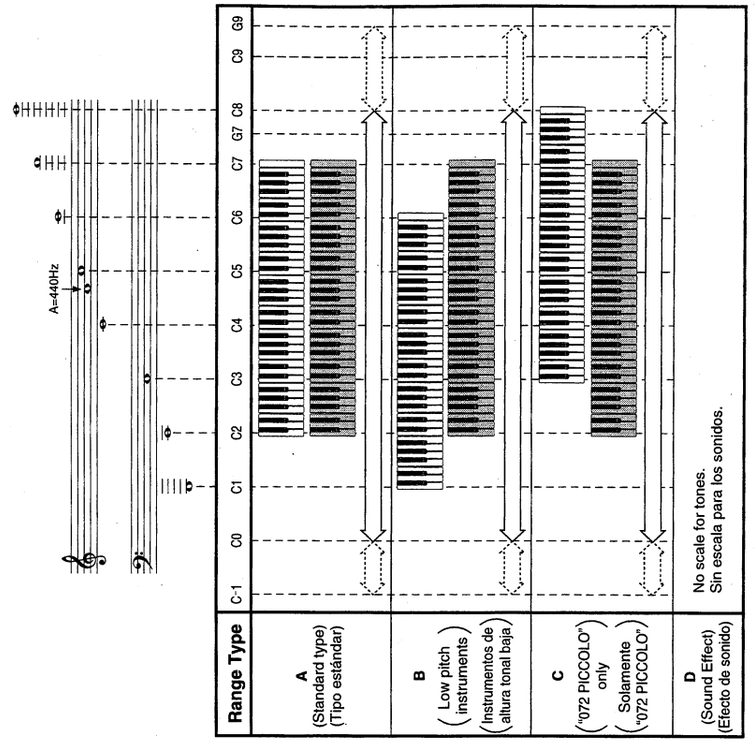
Especificaciones

Modelo:	CTK-620L/625L
Teclado:	61 teclas de tamaño normal, 5 octavas (con activación/desactivación de respuesta al toque)
Sistema de iluminación de tecla:	Puede activarse y desactivarse (pueden iluminarse hasta 10 teclas al mismo tiempo)
Sonidos:	137 (128 sonidos de la MIDI General + 9 sonidos de batería); con estratificador y división
Sonidos de instrumentos de ritmo:	61
Polifonía:	Máximo de 24 notas (12 para ciertos sonidos)
Efectos digitales:	3 tipos de reverberación (HALL, STAGE, ROOM)
Acompañamiento automático	
Patrones de ritmo:	100
Tempo:	Variable (216 pasos, ♩ =40 a 255)
Acordes:	3 métodos de digitación (CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD)
Controlador de ritmo:	START/STOP, INTRO, NORMAL/NORMAL FILL-IN, VARIATION/VARIATION FILL-IN, SYNCHRO/ENDING
Volumen de acompañamiento:	0 a 127 (128 pasos)
Lección de 3 pasos:	3 lecciones (pasos 1, 2 y 3)
Reproducción:	Ejecución repetida de una sola melodía
Banco de canciones	
Números de melodías:	100
Controladores:	PLAY/PAUSE, STOP, FF, REW, TRACK 1/LEFT, TRACK 2/RIGHT
Función de información musical:	Sonido, acompañamiento automático, nombres y números del banco de canciones, notación de barras, tempo, metrónomo, número de compás y tiempo, presentación de lección en pasos, nombre de acordes, marcas de dinámica, digitación, operación de pedal
Metrónomo:	Activación/Desactivación
Especificación de tiempo:	1 a 6
Memoria	
Canciones:	2
Pistas de grabación:	2
Métodos de grabación:	Tiempo real, paso
Capacidad de memoria:	Aproximadamente 5.200 notas (total para dos canciones)
MIDI:	Recepción de 16 multitimbres, estándar de nivel GM 1
Otras funciones	
Transposición:	25 intervalos (-12 semitonos a +12 semitonos)
Afinación:	101 intervalos (A4 = aproximadamente 440Hz ±50 centésimas)
Terminales	
Terminales MIDI:	IN, OUT
Toma asignable:	Toma estándar (sostenido, sostenuto, suave, inicio/parada de ritmo)
Terminal de auricular/salida:	Toma estándar estéreo
Impedancia de salida:	100Ω
Voltaje de salida:	4,5 (eficaz) máx. (CTK-620L)/6V (eficaz) máx. (CTK-625L)
Toma de micrófono (solamente el modelo CTK-625L):	Toma estándar monofónica. Con controlador de micrófono. Impedancia de entrada: 2 kΩ
Conector de computadora (solamente el modelo CTK-625L):	Minitoma DIN (RS-232C/422)
Toma de alimentación:	9V de CC
Fuente de alimentación:	2 modos
Pilas:	6 pilas de tamaño D
Duración de pila:	Aproximadamente 5 horas de operación continua con pilas de manganeso
Adaptador de CA:	AD-5
Apagado automático:	Se apaga en aproximadamente 6 minutos después de la última operación de tecla. Solamente se activa cuando se alimenta mediante pilas, puede inhabilitarse manualmente
Salida de altavoz:	2,5W + 2,5W
Consumo de energía:	9V ⎓ 7,7W
Dimensiones:	96,1 x 39,1 x 14,4 cm
Peso:	Aproximadamente 6,0 kg (sin las pilas)

• *El diseño y las especificaciones está sujetos a cambios sin previo aviso.*

447B-E-086C

Appendix/Apéndice



■ Note Table
■ Tabla de notas

(1)	(2)	(3)	(4)
000	24	A	A0 - C8
001	24	A	A0 - C8
002	12	A	A0 - C8
003	12	A	A0 - C8
004	24	A	E1 - G7
005	24	A	E1 - G7
006	24	A	F2 - F6
007	24	A	C2 - C7
008	24	A	C4 - C8
009	24	A	C5 - C8
010	12	A	C4 - C6
011	24	A	F3 - F6
012	24	A	C3 - C6
013	24	A	F4 - C7
014	24	A	C4 - F5
015	12	A	C4 - C6
016	12	A	C2 - C7
017	12	A	C2 - C7
018	12	A	C2 - C7
019	12	A	A0 - C8
020	24	A	C2 - C7
021	12	A	F3 - F6
022	24	A	C4 - C6
023	12	A	F3 - C7
024	24	A	E2 - C6
025	24	A	E2 - C6
026	24	A	E2 - D6
027	24	A	E2 - D6
028	24	A	E2 - D6
029	24	A	E2 - D6
030	24	A	E2 - D6
031	24	A	E2 - D6
032	24	B	E1 - G3
033	24	B	E1 - G3
034	24	B	E1 - G3
035	24	B	E1 - G3
036	24	B	E1 - G3
037	24	B	E1 - G3
038	24	B	E1 - G3
039	24	B	E1 - G3
040	24	A	G3 - C7
041	24	A	C3 - C6
042	24	A	C2 - C5
043	24	B	E1 - G3
044	24	A	E1 - C7
045	24	A	E1 - C7
046	24	A	B0 - G7
047	24	B	C2 - A3
048	24	A	E1 - C7
049	24	A	E1 - C7
050	24	A	C2 - C7
051	12	A	C2 - C7
052	24	A	C3 - G5
053	24	A	C3 - G5
054	12	A	C3 - C6
055	12	A	C3 - C5
056	24	A	A#3 - A#6
057	24	A	A#1 - D#5
058	24	B	F1 - G3
059	24	A	A#3 - A#5
060	12	A	F2 - F5
061	24	A	C2 - C7
062	12	A	C2 - C7
063	12	A	C2 - C7
064	24	A	F#3 - D#6
065	24	A	C#3 - G#5
066	24	A	F#2 - D#5
067	24	B	C#2 - G#4
068	24	A	A#3 - G6
069	24	A	E3 - A5
070	24	B	A#1 - C5
071	24	A	D3 - G6
072	24	C	D5 - C8
073	24	A	C4 - C7
074	24	A	C4 - C7
075	24	A	C4 - C7
076	12	A	C4 - C7
077	24	A	G3 - C6
078	24	A	C4 - C7
079	24	A	C4 - C6
080	12	A	C2 - C7
081	12	A	C2 - C7
082	12	A	C2 - C7
083	12	A	C2 - C7
084	12	A	C2 - C7
085	12	A	C2 - C7
086	12	A	C2 - C7
087	12	A	C2 - C7
088	12	A	C2 - C7
089	24	A	C2 - C7
090	12	A	C2 - C7
091	12	A	C2 - C7
092	12	A	C2 - C7
093	12	A	C2 - C7
094	12	A	C2 - C7
095	12	A	C2 - C7
096	12	A	C2 - C7
097	12	A	C2 - C7
098	12	A	C2 - C7
099	12	A	C2 - C7
100	12	A	C2 - C7
101	12	A	C2 - C7
102	12	A	C2 - C7
103	12	A	C2 - C7
104	24	A	C3 - F5
105	24	A	C3 - C6
106	24	A	D3 - G5
107	24	A	G3 - C6
108	24	A	C3 - G5
109	12	A	C2 - F5
110	12	A	C3 - C7
111	24	A	C3 - C5
112	24	A	C5 - C6
113	24	A	C4 - C5
*114	12	A	E3 - E5
*115	24	D	C4 - C5
*116	24	D	C4 - C5
*117	24	D	C4 - C5
*118	12	D	C4 - C5
*119	24	D	C4 - C5

■ NOTES
(1) The meaning of each range type is described to the right.
(2) The pitch of tones marked with an asterisk do not change, no matter which keyboard key is pressed.
(3) Percussion sounds (tone numbers 128 to 137) have maximum polyphony of 12.
(4) Turning on SOUND RANGE SHIFT (page E-38) causes range type B and C tones to shift by one octave.

■ NOTAS
(1) El significado de cada tipo de gama se describe a la derecha.
(2) La altura tonal de los sonidos marcados con un asterisco no cambian, sin tener en cuenta que tecla del teclado se presiona.
(3) Los sonidos de percusión (números de sonido 128 a 137) tienen una polifonía máxima de 12.
(4) Activando SOUND RANGE SHIFT (página S-38) ocasiona que los sonidos B y C de tipo de gama se desplacen en una octava.

(1)	(2)	(3)	(4)
*120	24	D	C4 - C5
121	24	A	C4 - C5
*122	12	D	C4 - C5
*123	24	D	C4 - C5
*124	24	D	C4 - C5
*125	24	D	C4 - C5
*126	12	D	C4 - C5
*127	24	D	C4 - C5

447B-E-087A

■ Drum Assignment List ("← " Indicates the same sound as STANDARD SET)

■ Lista de sonidos de batería ("← " Indica el mismo sonido que STANDARD SET)

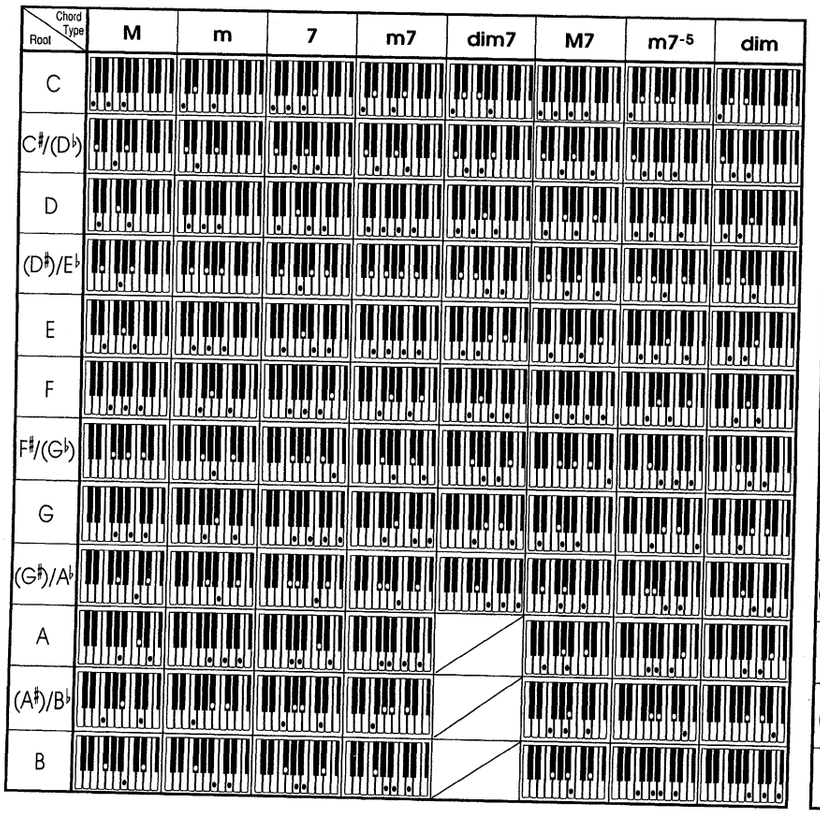
Key/Note number	Drumset 1 STANDARD SET	Drumset 2 ROOM SET	Drumset 3 POWER SET	Drumset 4 ELEC SET	Drumset 5 SYNTH SET	Drumset 6 JAZZ SET	Drumset 7 BRUSH SET	Drumset 8 ORCHESTRA SET	Drumset 9 VOICE SET
E♭1 27	HIGH Q	←	←	←	←	←	←	CLOSED HI-HAT	←
E1 28	SLAP	←	←	←	←	←	←	PEDAL HI-HAT	←
F1 29	SCRATCH PUSH	←	←	←	←	←	←	OPEN HI-HAT	←
F#1 30	SCRATCH PULL	←	←	←	←	←	←	RIDE CYMBAL 1	←
G1 31	STICKS	←	←	←	←	←	←	←	←
A♭1 32	SQUARE CLICK	←	←	←	←	←	←	←	←
A1 33	METRONOME CLICK	←	←	←	←	←	←	←	←
B♭1 34	METRONOME BELL	←	←	←	←	←	←	←	←
B1 35	ACOUSTIC BASS DRUM	POWER BASS DRUM 2	POWER BASS DRUM 2	POWER BASS DRUM 2	SYNTH BASS DRUM 2	JAZZ BASS DRUM 2	JAZZ BASS DRUM 2	JAZZ BASS DRUM 1	SYNTH BASS DRUM 1
C2 36	BASS DRUM	POWER BASS DRUM 1	POWER BASS DRUM 1	ELEC BASS DRUM	SYNTH BASS DRUM 1	JAZZ BASS DRUM 1	JAZZ BASS DRUM 1	CONCERT BASS DRUM	VOICE BASS DRUM
C#2 37	SIDE STICK	←	←	←	SYNTH RIM SHOT	←	←	←	SYNTH RIM SHOT
D2 38	ACOUSTIC SNARE 1	ROOM SNARE 1	POWER SNARE 1	ELEC SNARE	SYNTH SNARE 1	JAZZ SNARE 1	BRUSH TAP	CONCERT SNARE	VOICE SNARE
E♭2 39	HAND CLAP	←	←	←	←	←	BRUSH SLAP	CASTANETS	←
E2 40	ACOUSTIC SNARE 2	ROOM SNARE 2	POWER SNARE 2	DANCE SNARE	SYNTH SNARE 2	JAZZ SNARE 2	BRUSH SWIRL	CONCERT SNARE	SYNTH SNARE 1
F2 41	LOW FLOOR TOM	ROOM LOW FLOOR TOM	ROOM LOW FLOOR TOM	ELEC LOW FLOOR TOM	SYNTH LOW FLOOR TOM	←	←	TIMPANI F	SYNTH LOW FLOOR TOM
F#2 42	CLOSED HI-HAT	←	←	←	SYNTH CLOSED HI-HAT 1	←	←	TIMPANI F♯	VOICE CLOSED HI-HAT
G2 43	HIGH FLOOR TOM	ROOM HIGH FLOOR TOM	ROOM HIGH FLOOR TOM	ELEC HIGH FLOOR TOM	SYNTH HIGH FLOOR TOM	←	←	TIMPANI G	SYNTH HIGH FLOOR TOM
A♭2 44	PEDAL HI-HAT	←	←	←	SYNTH CLOSED HI-HAT 2	←	←	TIMPANI A♭	VOICE PEDAL HI-HAT
A2 45	LOW TOM	ROOM LOW TOM	ROOM LOW TOM	ELEC LOW TOM	SYNTH LOW TOM	←	←	TIMPANI A	SYNTH LOW TOM
B♭2 46	OPEN HI-HAT	←	←	←	SYNTH OPEN HI-HAT	←	←	TIMPANI B♭	VOICE OPEN HI-HAT
B2 47	LOW MID TOM	ROOM LOW MID TOM	ROOM LOW MID TOM	ELEC LOW MID TOM	SYNTH LOW MID TOM	←	←	TIMPANI B	SYNTH LOW MID TOM
C3 48	HIGH MID TOM	ROOM HIGH MID TOM	ROOM HIGH MID TOM	ELEC HIGH MID TOM	SYNTH HIGH MID TOM	←	←	TIMPANI C	SYNTH HIGH MID TOM
C#3 49	CRASH CYMBAL 1	←	←	←	SYNTH CYMBAL	←	←	TIMPANI C♯	SYNTH CYMBAL
D3 50	HIGH TOM	ROOM HIGH TOM	ROOM HIGH TOM	ELEC HIGH TOM	SYNTH HIGH TOM	←	←	TIMPANI D	SYNTH HIGH TOM
E♭3 51	RIDE CYMBAL 1	←	←	←	←	←	←	TIMPANI E♭	←
E3 52	CHINESE CYMBAL	←	←	REVERSE CYMBAL	←	←	←	TIMPANI E	←
F3 53	RIDE BELL	←	←	←	←	←	←	TIMPANI F	←
F#3 54	TAMBOURINE	←	←	←	←	←	←	←	←
G3 55	SPLASH CYMBAL	←	←	←	←	←	←	←	←
A♭3 56	COWBELL	←	←	←	SYNTH COWBELL	←	←	←	SYNTH COWBELL
A3 57	CRASH CYMBAL 2	←	←	←	←	←	←	CONCERT CYMBAL 2	←
B♭3 58	VIBRA-SLAP	←	←	←	←	←	←	←	←
B3 59	RIDE CYMBAL 2	←	←	←	←	←	←	CONCERT CYMBAL 1	←
C4 60	HIGH BONGO	←	←	←	←	←	←	←	←
C#4 61	LOW BONGO	←	←	←	←	←	←	←	←
D4 62	MUTE HIGH CONGA	←	←	←	SYNTH MUTE HIGH CONGA	←	←	←	SYNTH MUTE HIGH CONGA
E♭4 63	OPEN HIGH CONGA	←	←	←	SYNTH OPEN HIGH CONGA	←	←	←	SYNTH OPEN HIGH CONGA
E4 64	LOW CONGA	←	←	←	SYNTH LOW CONGA	←	←	←	SYNTH LOW CONGA
F4 65	HIGH TIMBALES	←	←	←	←	←	←	←	←
F#4 66	LOW TIMBALES	←	←	←	←	←	←	←	←
G4 67	HIGH AGOGO	←	←	←	←	←	←	←	←
A♭4 68	LOW AGOGO	←	←	←	←	←	←	←	←
A4 69	CABASA	←	←	←	←	←	←	←	←
B♭4 70	MARACAS	←	←	←	SYNTH MARACAS	←	←	←	SYNTH MARACAS
B4 71	SHORT WHISTLE	←	←	←	←	←	←	←	←
C5 72	LONG WHISTLE	←	←	←	←	←	←	←	←
C#5 73	SHORT GUIRO	←	←	←	←	←	←	←	←
D5 74	LONG GUIRO	←	←	←	←	←	←	←	←
E♭5 75	CLAVES	←	←	←	SYNTH CLAVES	←	←	←	SYNTH CLAVES
E5 76	HIGH WOOD BLOCK	←	←	←	←	←	←	←	←
F5 77	LOW WOOD BLOCK	←	←	←	←	←	←	←	←
F#5 78	MUTE CUICA	←	←	←	←	←	←	←	←
G5 79	OPEN CUICA	←	←	←	←	←	←	←	←
A♭5 80	MUTE TRIANGLE	←	←	←	←	←	←	←	←
A5 81	OPEN TRIANGLE	←	←	←	←	←	←	←	←
B♭5 82	SHAKER	←	←	←	←	←	←	←	←
B5 83	JINGLE BELL	←	←	←	←	←	←	←	←
C6 84	BELL TREE	←	←	←	←	←	←	←	←
C#6 85	CASTANETS	←	←	←	←	←	←	←	←
D6 86	MUTE SURDO	←	←	←	←	←	←	←	←
E♭6 87	OPEN SURDO	←	←	←	←	←	←	←	←
E6 88	–	–	–	–	–	–	–	APPLAUSE	–

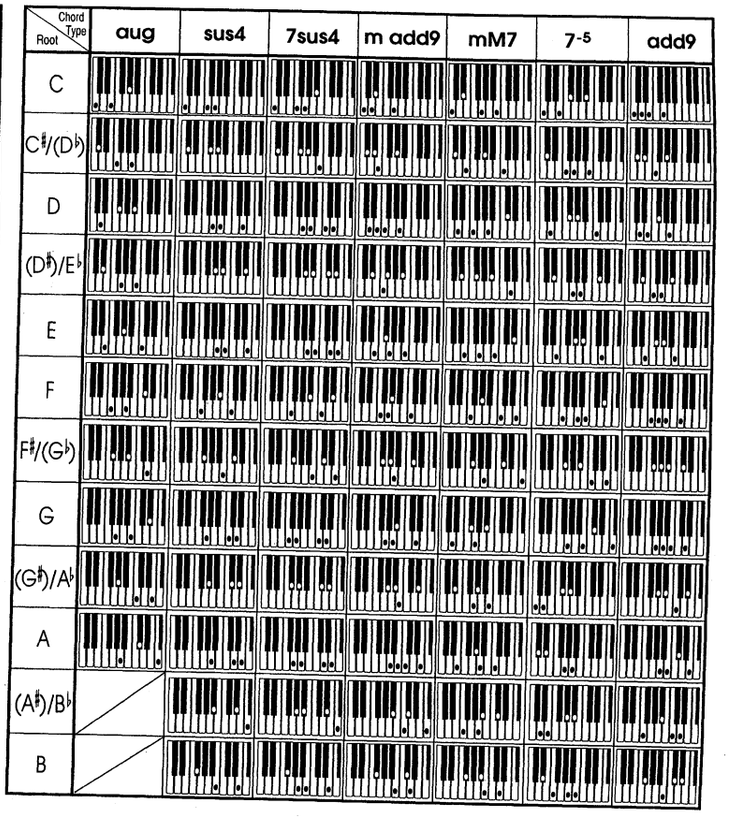
447B-E-088A

447B-E-089A

■ Fingered Chord Chart

■ Cuadros de acordes Fingered





Model **CTK-620L/625L** **MIDI Implementation Chart** Version: 1.0

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	**Default**	1-16*1	1-16	*1Hold in memory as long as the power is supplied
Channel	**Changed**	1-16	1-16	
Mode	**Default**	Mode 3	Mode 3	
	Messages	X	X	
	Altered	**********	**********	
Note		36 - 96	0-127	*2See Note Table on pages A-1.
Number:	**True voice**	**********	12 - 108*2	
Velocity	**Note ON**	O 9nH v = 1-127	O 9nH v = 1-127	
	Note OFF	X 9nH v = 0	X 9nH v = 0, 8nH v = XX	XX = no relation
After	**Key's**	X	X	
Touch	**Ch's**	X	O	
Pitch Bender		X	O*3	
	1	X	O*3	Modulation
	6,38	O*4	O*4	Data entry
	7	X	O	Volume
	10	X	O	Pan
Control	**11**	X	O	Expression
Change	**64**	O*5	O	Hold1
	66	O*5	O	Sostenuto
	67	O*5	O	Soft pedal
	100, 101	O*4	O*4	RPN LSB, MSB
	120	X	O	All sound off
	121	X	O	Reset all controller
Program		O 0-127	O 0-127	
Change:	**True #**	**********	**********	
System Exclusive		O*6	O*6	
System	**: Song Pos**	X	X	
Common	**: Song Sel**	X	X	
	: Tune	X	X	
System	**: Clock**	O	X	
Real Time	**: Commands**	O	X	
Aux	**: Local ON/OFF**	X	X	
	: All notes OFF	X	O	
Messages	**: Active Sense**	X	O	
	: Reset	X	X	
Remarks		***3 Modulation and after touch for each channel are the same effect.** ***4 FINE TUNE, COARSE TUNE send/receive, and PITCH BEND SENSE, RPN Null receive** ***5 In accordance with assignable jack setting** ***6 GM on/off GM ON : [F0] [7E] [7F] [09] [01] [F7] GM OFF : [F0] [7E] [7F] [09] [02] [F7]** **Effect change [F0] [44] [0E] [09] [XX] [F7] XX=00 : ROOM, 01 : STAGE, 02 : HALL, 0F : OFF**	

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

447B-E-090C
447B-E-091A